1993年8月11日(毎月第2第4金曜日発行)第1巻第13号通巻13号

Street Fighter II Turbo

電撃スーパーファミコン
13号付録



ストリートファイターIIターボ
パーフェクトマニュアル

PERFECT MANUAL

ROUND[III]BATTLE

[実戦編]

CHAMPION SHIP '93 IN 国技館 CAPCOM

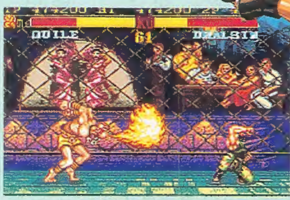
ついに決まった―8.19イ
8500人国技

あの熱い戦いが帰ってくる。去年の夏5000人の『ストII』フリークを熱狂させた国技館のバトルが、今年は参加者を8500人にスケールアップさせて8月19日に開催されることが決まった。今年の国技館を制するのは誰か？

―――ルール決定！ 参加方法はこれだ！



開催が決定した「ストリートファイターIIターボチャンピオンシップ'93」。気になる参加方法は２通り。７月11日から全国のおもちゃ店などで行われている予選で優勝して大会参加用パスポートを手に入れるか、ハガキによる抽選で参加券を手に入れるかだ。また大会ルールも決定。詳しくは下の表の通り。いまから大会に向けて特訓を始めよう。



⬅去年はガイルとダルシムが制した大会。今年勝つのは誰だ？

Rule 大会ルール

1. オプションモードは使用不可
2. 試合進行はターボモードを使用。スピードは星３つ
3. ハンディキャップ、ステージは初期設定の状態で（星４つ、リュウステージ）
4. 『1P側か2P側かの選択権』の決定はジャンケンで
5. ３本勝負で、２本先取したほうが勝ち（引き分けの場合、もう一度対戦）



国技館大会参加券の応募方法は―――

全国の予選でパスポートを手にできるのは優勝した3500人。だが運悪く敗退した君にもまだチャンスはある。大会本部に往復ハガキで申し込むと抽選で5000人に参加券が送られるのだ。ただし参加券による出場者は当日の予選を勝ち抜かなければ本戦には出られない。ハガキの書き方は右を見よう。

● ハガキの書き方 ●

往信おもて

160-□□
東京都新宿区西新宿7-19-22
ダイカンプラザシティ507
ストリートファイターIIターボ
チャンピオンシップ'93
事務局DS係

返信うら

何も書かないこと

返信おもて

□□□-□□
自分の住所・氏名

往信うら

自分の
・住所
・氏名
・年齢
・職業
・電話番号



なんと

パスポートを40人にプレゼント!

特別にキミのために

当日の予選をフリーパスで通過できる『ストリートファイターIIターボチャンピオンシップ'93パスポート』を、電撃ではなんと40人にプレゼント。このパスポートは全国の予選の優勝者しか手にすることができないプレミアムチケットだ。下の問題に答えてすぐ応募しよう。



問題

『ストIIターボ』の星8つモードをノーコンティニュークリアすると全キャラが何かをします。それはなんでしょう？

応募の決まり

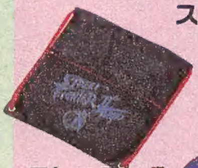
ハガキに問題の答と住所、氏名、年齢、電話番号を書いて下のあて先まで。正解者のなかから抽選で40人に大会パスポートを、はずれた人のなかからも30人に豪華な残念賞をプレゼント。8月6日必着。発表は発送をもって代えさせていただきます。

101-□□
東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
電撃スーパーファミコン
『ストIIターボ』国技館クイズ係

・答（例：みんなでコサックダンスをおどる）
・住所
・氏名
・年齢　・性別
・職業
・電話番号
・付録の感想

残念賞もあるぞ

ストIIターボ バック 10人



ストIIターボ キャップ 10人



ストIIターボ タオル 10人



CONTENTS

国技館 応募のきまり……2
キャラクター別操作法……4
リュウ……4
ケン……8
春麗……12
ガイル……16
E.本田……20
ブランカ……24
ザンギエフ……28
ダルシム……32
バイソン……36
バルログ……40
サガット……44
ベガ……48

ストリートファイターII ターボ パーフェクトマニュアル ［実戦編］

STREET FIGHTER II TURBO
PERFECT MANUAL
ROUND III BATTLE

電撃スーパーファミコン
13号付録

EDITOR　甲田、後藤、本多
WRITER　とほほプロダクション（三須、小林、とほほ3号）
中里
DESIGNER　ディレクション・ナカ
SPECIAL THANKS　松崎規夫

Street Fighter II Turbo



RYU

［リュウ］

主人公キャラの面目をかけ、最強を目指す孤高の格闘家

シリーズを重ねるごとにその強さを増しているリュウ。見た目は大きく変わったところはないが、技の切れ味は他の追随を許さない!!

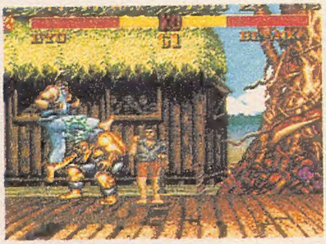


波動拳で押し、通常技で撃破

得意なキャラは

E.本田　春麗　ブランカ
ガイル　バルログ　ベガ

前作では苦戦を強いられていたガイル戦、ブランカ戦が『ターボ』では一転してリュウに有利になった。これは上昇中無敵の竜巻旋風脚、スキがなくなった波動拳、対空技である正拳突きやアッパー(ともに立ち強パンチ)が威力を増したのが主な理由。返し技を覚えれば最強!?



⬅画面はじに追い込まれても、竜巻旋風脚さえ使えば形勢逆転。



間合いの外から攻撃されると危険!!

苦手なキャラは

ダルシム　バイソン

リュウの強さは基本的に波動拳によるところが大きい。つまり、この波動拳を無効化（すり抜けたりとか）できるキャラには意外ともろい部分もある。特にザンギエフ、バイソンは波動拳を簡単に抜けることができるので注意。フェイントを多用して相手の裏をかきつつ戦おう。

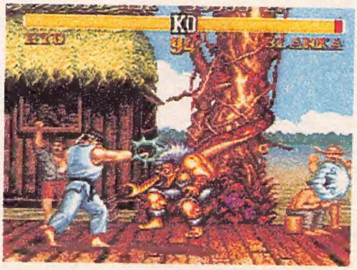


⬅初級者のバイソンは、リュウにとってはただのカモだが……。



間合いに応じた戦い方

リュウの基本戦法は〝波動拳でじわじわと画面はじに追いつめつつ、相手の反撃をことごとく返す〞という渋めの戦い方がメインとなる。リュウ使いになるうえでまず覚えてほしいのが波動昇龍拳で返せる間合い。昇龍拳で返せない場合は落ちついて通常技を使い、相手の反撃を封じよう。



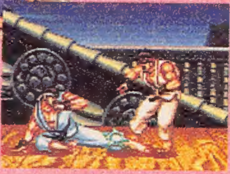
⬅昇龍拳、昇り蹴りが届かない間合いなら立ち強パンチを使おう。

近距離

……足払いの間合いを覚えろ

多用するのは相手を転ばす強の足払い(しゃがみ強キック)。足払いがガードされた場合はキャンセル波動拳を撃ち、再び足払いが届くか届かないかというギリギリの間合いで待つ。強の波動拳連打、弱・中の足払いで牽制するのも効果的。


⬅相手にわざと反撃させてから迎撃。


➡中足払いはスキがなく使いやすい。

SHORT DISTANCE

……波動拳で鳥カゴ状態に

フェイントを折りまぜつつ、弱の波動拳を撃つ。この波動拳を相手がジャンプでとび越えてきたら、間合いに応じて立ち強パンチ、立ち強キック、昇龍拳で返す。波動拳をガードされたら、近づいて強の足払い、または強の波動拳で牽制。


⬅鳥カゴは弱→強の波動拳が基本だ。


➡波動昇龍拳はケンより容易だ。

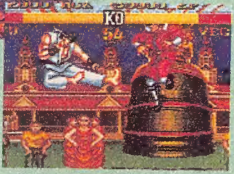
MIDDLE DISTANCE

……波動拳で相手を飛ばせ

中間距離と同じく、立ち弱キックなどでフェイントをかけて弱の波動拳を撃つ(たまに強の波動拳を撃つと、相手はガードが間に合わずくらうこともある)。相手がとび込んできたら、昇り蹴り・着地ぎわの足払いで転ばすといいだろう。



⬅自分からとび込み空中竜巻。強い。



➡昇り蹴りは早めに出すのが基本だ。

LONG DISTANCE

遠距離

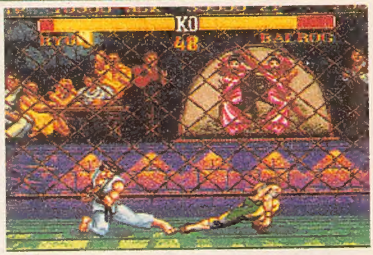
RYU

キック系の小技をマスターすることが上達への第一歩

リュウは中〜遠距離からの波動昇龍拳や昇り蹴りをはじめ、近距離からの波動拳や竜巻を使った奇襲戦法などなど、その攻撃方法はとかく多彩。このリュウの弱点をあえてあげるとするなら、接近戦での攻防だ。リュウは通常技のリーチが短いので、接近されるとガイルやブランカ、ベガなどの技のリーチがあるキャラに弱い。そこでリュウ使いが覚えなければならないのが、相手の攻撃が届かないギリギリの間合いで「立って待つ」ことである。これは立った状態だとしゃがんだりガードするときより当たり判定が奥に引っ込むからだ。



➡相手の足払いを空振りさせる（✚ボタンはニュートラル）。この後、少し前に出て足払いか投げ。

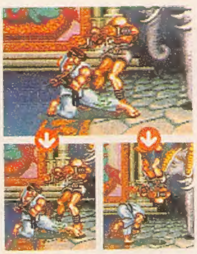


➡弱足払いの連打で相手の足払いを封じることもできる。立ち弱パンチ連打の牽制も有効だろう。

DIRTY TECHNIC［ハメ技］

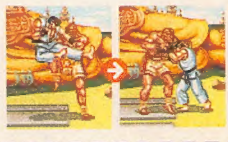
◉−弱足払いハメ（通称・ダーク）

密着状態でしゃがみ弱キックを連打するだけという、お手軽でかつ強力なハメ技。相手は一発でも攻撃が入ると次の弱足払いが防げない。弱足払いを1、2発ピシッと当てていきなり投げたり、足払いキャンセル波動拳につなげるパターンがある。



◉−とび蹴り投げ

ジャンプ強キックを相手にガードさせた後、着地後に少し歩いて投げる。



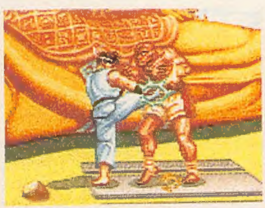
◉−竜巻投げ投げ

相手の裏側にめくるように龍巻で着地し、投げる。間合いの調節が必要。



IN FIGHTING［相手の起き上がりを攻める］

いったん相手を転ばせたら、波動拳を起き上がりぎわに重なるように撃ったり、ふところにジャンプキックでとび込んで連続技を叩き込むのが基本戦術。めくりとび蹴りもお手軽で強いので、積極的に狙ってみること（ただしバルログ、春麗はめくりにくい。E．本田も早めにとび込まないとスーパー頭突きを2発入れられることがあるので注意）。起き上がり必殺技を使う対戦相手なら強の足払い。



⬆強の足払いのほか、立ち強キック→強足払いの連係技が使力。



⬆弱足払い連打で牽制しつつ、いきなり逃げ蹴りも有効な戦法。

COMBO ATTACK ［コンビネーション］

RYU

とび込み足払い波動拳

前作『ストII』でよく使われていた連続技。全部決まれば気絶確定なので、さらにここから連続技に持ち込もう。ガードされても間合いが離れるので実用性は高い。ケンも使うことができる基本3段だ。

ジャンプ強キック → しゃがみ中キック → 波　動　拳



とび込み足払い竜巻

竜巻旋風脚のダメージが大きいリュウならではの連続技。これも相手を気絶させるための技だが、竜巻旋風脚を使うと相手に精神的ダメージを与えることができるとか……？竜巻は弱か中で出すこと。

ジャンプ強キック → しゃがみ弱キック → 竜巻旋風脚



とび込みフック昇龍拳

めくりとび蹴りを使わずに、正面から昇龍拳を入れるリュウの連続技。破壊力抜群だが、2発目の立ち中パンチ（立ち強パンチは昇龍拳が入らない）からのキャンセル昇龍拳が難しい。ぜひ覚えたい攻撃。

ジャンプ強パンチ → 立ち中パンチ → 昇　龍　拳



とび込みアッパー波動拳

とび込み足払い波動拳に代わる、気絶させるための新3段連続攻撃。全部強パンチで出せるので出しやすいのが魅力。2発目はしゃがみ強パンチでもOK。波動拳モーションの素早いリュウが多用する。

ジャンプ強パンチ → 立ち強パンチ → 波　動　拳



竜巻旋風脚変形3段

密着状態からしゃがみ中パンチが入ると、タイミング良く技を出せば連続技になることを利用した3段攻撃。相手の起き上がりぎわに狙ってみるのもいいが、実用性は低い。ギャラリー受けする屈辱技？

しゃがみ中パンチ → しゃがみ弱キック → 竜巻旋風脚



KEN

[ケン]

現在キャラ使用度No.1!!
使いやすさが人気の秘密だ

ケンの戦い方はとにかく派手で豪快。よりパワーアップした昇龍拳や高速竜巻旋風脚を活かした暴れ馬を使いこなすことができるか!?



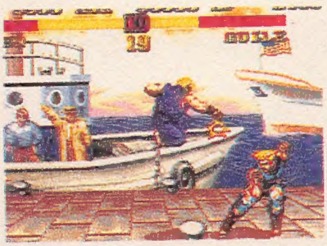


何が何でも昇龍拳で返す!

得意なキャラは

E.本田　春麗　ベガ

大幅にパワーアップした昇龍拳をからめつつ戦うのがケンの基本戦法。遠めの間合いからとび込んできた相手はナナメ前に伸びる強の昇龍拳、接近戦は弱の昇龍拳連打、自分からとび込んでいくときは当たり判定の大きいジャンプ強パンチを使って相手の攻撃を封じること。



⬅この強パンチのおかげでガイルと互角に戦えるようになった。

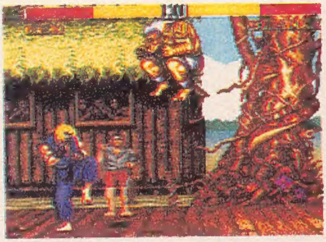


波動拳のスキを見せずに戦え

苦手なキャラは

リュウ　ブランカ　ザンギエフ
バイソン　サガット

昇龍拳は確かに強くなったが、波動拳のモーションが遅いために波動拳を先読みされると一方的に攻撃をくらってしまうことがある。竜巻旋風脚も速いだけで威力が弱いので、強力な返し技を持つキャラに冷静に対処されるとなかなか使えない。相手の行動を先読みする必要あり。



⬅波動拳が使えない場面も……。フェイントを駆使して戦え!!



間合いに応じた戦い方

波動昇龍拳、昇り蹴りといった波動拳をからめた戦法はリュウとほぼ同じ。ただ波動拳のスキがかなり大きいので、フェイントで動きを読ませないようにする必要はある。基本的には相手のスキをついてジャンプ強パンチ→連続技に持ち込む攻めパターンがケンの基本戦術。竜巻は移動用だ。



⬅ナナメ前にふっ飛ぶ強昇龍拳で波動拳をすり抜けることもできる。

近距離

……足払いで攻める

弱・中・強の足払い(しゃがみキック)を折りまぜつつ相手を牽制する。相手に足払いが当たったらガードされるされないに関係なくキャンセル波動拳を撃つこと。相手の攻撃にタイミングを合わせてカウンター昇龍拳。いきなり投げも強い。



⬅めくりとび蹴りの奇襲も結構強い。



➡先読みの昇龍拳でカウンター攻撃。

SHORT DISTANCE

……ガンガンとび込め!

波動昇龍拳、鳥カゴ戦法はとりあえず基本。ケンの持ち味は、ジャンプ強パンチからのコンビネーションにある。相手に攻撃が当たったら昇龍拳で気絶を狙い、ガードしたら足払いキャンセル波動拳や空中竜巻、投げ、めくりとび蹴りを狙う。



⬅相手の動きを先読みすることだ。



➡ジャンプパンチからの竜巻が強い。

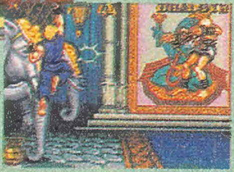
MIDDLE DISTANCE

……とりあえず近づけ

弱の波動拳でチョコチョコと牽制しつつ、相手がとび込んできたら昇り蹴りが有効。ケンの空中竜巻は無敵時間もなく、攻撃力が低いのでジャンプ中はとび蹴りが有効(空中竜巻はとび蹴りが届かないと思ったときに相討ち狙いで出すといい)。



⬅キックとパンチは使いわけが必要。



➡ダルシム戦は強の昇龍拳が有効だ。

LONG DISTANCE

遠距離

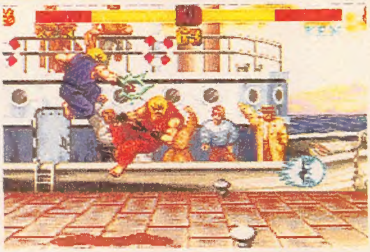
KEN

近づくまでが勝負!!
狙った獲物は絶対に逃すな

『ターボ』のケンは、とにかく暴力的なまでの破壊力が魅力。破壊力と言っても、ザンギエフのように技のひとつひとつが〝重い〟のではない。手数とスピードを利用した、たたみこむような連続攻撃がケンの戦法なのである。逆に言えば、一発一発の攻撃力がないので相手との読み合いが重要だし、連続技をきちんと出せるだけのテクニックも必要になる。相手との駆け引き、そして連続技が決まったときの爽快感、読み合いに失敗したときのもろさ……。こうした強さと弱さを兼ね備えているところがケンの魅力。相手を昇天させろ!!



⬆連続技を入れて相手が気絶したら、もう一度連続技を入れるチャンス!! この快感はケンならでは。



➡ケン対ケンは、プレイヤーの実力がはっきり現れる。相手のクセをつかむことが勝利への一歩だ。

DIRTY TECHNIC［ハメ技］

◉－鳥カゴ（波動拳連打）

波動拳の弱・強を使いわけることにより、相手の動きを封じるリュウ・ケンならではの戦法。近～中距離で弱の波動拳をガードさせると、相手は続けてくる強の波動拳を避けることができない（ガードが解ける前に強の波動拳が来るため）。



◉－波動拳ハメ投げ

相手の近くで波動拳をガードさせ、そのガードが解ける前に投げるハメ。



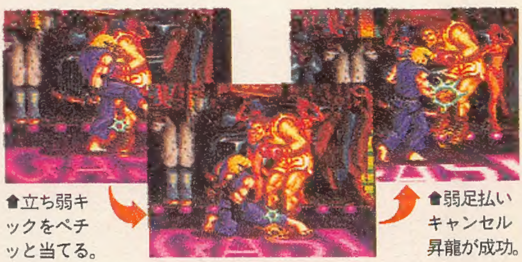
◉－波動拳足払い

相手の近くで波動拳を撃ち、立ちガードしていたら足払いで転ばすハメ。



IN FIGHTING［相手の起き上がりを攻める］

ケンが相手の起き上がりぎわを攻めるときの攻めパターンは、強の足払いやとび蹴りからの連続技などリュウと同じ。ただ早めに相手にとび込んで着地と同時に昇龍拳を出したり（ガイルの起き上がりサマーソルトなどを封じる）といった攻めはケンのほうが有利のようだ。またAC版『ダッシュターボ』ではやっているのが右のような連続技。これが決まれば相手は気絶確定。ぜひマスターしよう!!



⬆立ち弱キックをペチッと当てる。

⬆弱足払いキャンセル昇龍が成功。

COMBO ATTACK［コンビネーション］

昇龍拳2段

とにかく強力なジャンプ強パンチからの連続技。ケンは着地と同時に昇龍拳を出せる（正確には出しやすい）ので、打点がやや高くても連続で決まるようだ。気絶させやすい技なのでガンガン使おう。



とび込みアッパー昇龍

連続技の中でも出しやすくて破壊力も抜群にあるのがこの技。サガット、ザンギエフなど背の高いキャラなら強攻撃が4発も入る(!)。この連続技が使えるためにケン使いになった人は多いとか……。



とび込み足払い昇龍

うまいケン使いなら波動拳を使わずに最後は昇龍拳で決めたいもの。これも相手を気絶させるときに使う。1発目をめくりとび蹴りにすると、実用性は確実にアップ。ガードされたら波動拳にすること。



リュウケン3段

キャンセル技を使わずに通常技だけでできる連続技だが、これが実に使える。全部決まれば気絶確定。タイミング良くポン、ポンと技を入れること。リュウも使える基本3段なので、覚えておこう。



とび込み足払い竜巻

相手がもうすぐ気絶しそうだな、というときに使うといい。竜巻の威力は弱いものの、連続で入るので気持ちいい。バルログの爪を折りたいときなどに使うといいだろう。リュウほど実用性はないが……。

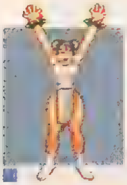




CHUN-LI [春麗]

多くの新技を身につけた彼女 今回は、飛び道具も使えるぞ

攻撃力が低く、決定打にかける春麗。しかし、気功拳のおかげで、どのキャラとも、どの間合いでも闘うことができるようになった。



とび込み百裂脚で攻める!!

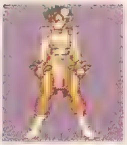
得意なキャラは

ダルシム　バルログ　バイソン　ベガ

春麗はとび込み攻撃を得意としているため、強力な対空技を持っていないキャラと有利に闘える。ジャンプキックでとび込んでからの百裂キックや、背中蹴りからの百裂キックは、特にダルシムやバルログに有効だ。バイソンとベガには、これに気功拳をからめて攻めていこう。



⬅百裂キックを多用して、少しづつ相手の体力を奪っていこう。

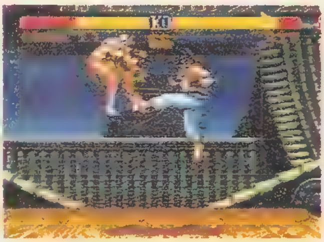


相手のペースに巻き込まれるな

苦手なキャラは

リュウ　ザンギエフ　ガイル

春麗の苦手キャラは、スキの少ない飛び道具と、強力な対空技を持つ、リュウとガイルだ。なかなか攻めきれないので、先読みが必要になってくる。そして、もう一人の強敵はザンギエフ。弱ドロップキックからのスクリューは、防御してもくらっても、脱出は不可能に近いぞ。



⬅空中竜巻旋風脚のせいで、空中投げが決めにくくなった。



間合いに応じた戦い方

春麗が近距離戦を得意とするのは、「ターボ」になっても変わってはいない。スピードと足技を駆使して、少しずつ相手の体力を減らしていこう。いかに相手に読まれないように攻めていけるかが、春麗使いのポイントだ。また、攻めるだけではなく、相手の返し技をかわすことも大事だ。



⬅足払い合戦を制してこそ、勝利をものにすることができる。

近距離

……しゃがみ中キック

この間合いでは、しゃがみ中キックを中心として、立ち中キックやしゃがみ強キック、背中蹴りからの百裂キックを混ぜて攻めていく。相手がとび込んできたら、すぐに反応してバックジャンプか垂直ジャンプからの空中投げを狙おう。



⬅しゃがみ中キックでの攻めが基本。



➡立ち中キックで足払いをかわす。

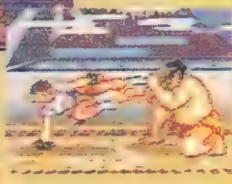
SHORT DISTANCE

……相手との読み合い

この間合いでは、相手との駆け引きが重要になってくる。いきなり百裂キックを出して相手の足払いに当てたり、とび込み下中キックで踏みつけて空中スピニングで逃げるといった戦法が使えるぞ。また、いきなり強気功拳を出すのもいい。



⬅空中投げは、常に狙っていよう。



➡しゃがみ強キックで牽制する。

MIDDLE DISTANCE

……気功拳を使おう

立ち弱パンチを連打して、本田のスーパー頭突きやブランカのローリングに備えよう。気功拳は弱を撃って追いかけていき、相手が地上で防御したらしゃがみ中、強キック、ジャンプで避けたらジャンプ中、強キックや空中投げで攻める。



⬅弱気功拳を撃って追いかけていく。



➡気功拳で相手をとばして迎撃。

LONG DISTANCE

遠距離

CHUN-LI

通常技と必殺技のコンビネーションで攻めていこう

春麗というキャラクターは、通常技も必殺技も、単発で強力な技がない。しかし、単発の技を組合わせることによって、強力な攻めパターンをつくり出すことが可能。たとえば、背中蹴りからの百裂キックや、踏みつけからの空中スピニング、発勁（立ち強パンチ）キャンセル百裂キックや、発勁キャンセル気功拳などがそうだ。これらのコンビネーションを活用して、対戦プレーにいかそう。

また、飛び道具がついたからといって、気功拳の連発はしないこと。硬直時間がかなり長いので、読まれると簡単に反撃をくらってしまうぞ。



⬅相手をチョコンと踏んだあと、空中スピニングバードキックで逃げる戦法は、春麗の常套手段



➡相手を投げたり転ばせたあと、起き上がりに重ねるように撃つのが、気功拳の正しい使い方だ。

DIRTY TECHNIC ［ハメ技］

◉－背中蹴りハメ

背中蹴りは、近い間合いから起き上がりに出されると、防御方向がわかりにくく、当たると転んでしまう。この背中蹴りをくり返すのが背中蹴りハメだ。



立ち弱、中パンチや、しゃがみ中キックなどを防御させて投げるハメだ。

◉－固め投げ



◉－背中蹴り投げ

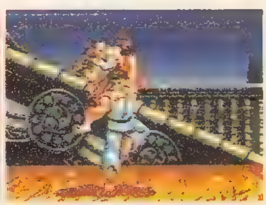
背中蹴り→立ち中パンチまたはしゃがみ中キックを防御させて投げる技。

IN FIGHTING ［相手の起き上がりを攻める］

百裂キックは、足の部分に当たり判定がなく、防御されても相手の体力を削ることができる。したがって、相手の起き上がりを攻めるのに有効な技といえるだろう。攻撃方法は、ただ単に百裂キックを重ねておくほかにも、背中蹴り→百裂キックや、しゃがみ中キック→立ち弱パンチ→百裂キックなどがある。なかでも最後の3段攻撃は、決まると相手を気絶させることがあるのでぜひマスターしよう。



⬆起き上がりに背中蹴りを重ねて、百裂キックで削るのだ。



⬆起き上がり必殺技の強力なキャラには無理に狙わないこと。

COMBO ATTACK［コンビネーション］

強パンチダブル

ジャンプ強パンチを深めに当てたあと、着地で立ち強パンチを入れる2段攻撃。もっとも簡単で決まりやすい、お手軽な連続技だ。初心者や、相手があと少しで気絶するときに使うといいだろう。



基本3段

ジャンプ強パンチでとび込み、立ち中パンチ、しゃがみ中キックとつなぐ3段攻撃だ。相手に与えるダメージが小さく、これだけで気絶させるのは難しい。しかし、他の3段にくらべて決めやすいぞ。



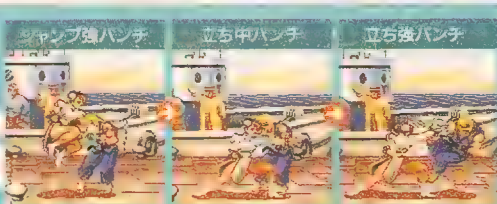
連続踏みつけ

これは、相手を連続して踏みつける技だ。1発目を相手の足のスネあたりに当てる。そうしたら、✚ボタンを下に入れたまま、中キックボタンを連打する。ヒットする回数は、キャラによって異なるぞ。



オーラパンチ3段

相手を気絶させるときに有効な連続技。まず、ジャンプ強パンチでとび込み、立ち中パンチ、立ち強パンチと入れる3段だ。2枚目の立ち中パンチは、しゃがみ中キックに置き換えることも可能。



発勁百裂3段

強烈な破壊力を誇る連続技。オーラパンチ3段で気絶させ、とどめにこの発勁百裂3段を決めるのが一般的だ。ジャンプ強パンチ、立ち強パンチと入れたあと、キャンセルして弱か中の百裂キックを出そう。



CHUN-LI



GUILE [ガイル]

弱体化したとはいえ、技のキレとリーチの長さはまだまだ健在

前作で最強の名を欲しいままにしたガイル。「ターボ」ではややパワーダウンしたが、それでも基本性能は高い。最強を狙え！



中距離で戦い、主導権を握れ！

得意なキャラは

E.本田　バイソン　ベガ

本田やバイソンは、中距離から遠距離の間合いで戦っていれば恐い相手ではない。ソニックブームを撃ってから、立ち強キックで撃墜、空中で昇り蹴り、着地を狙って足払いなど、多彩な攻めが可能だ。またガイルよりも弱体化の目立つベガなど、好きなように料理してやるべし。



◆しゃがみ中キックで接近させないように戦える相手だ。

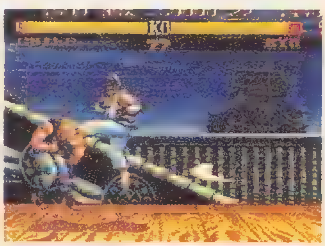


ソニックブームの追いかけ禁止

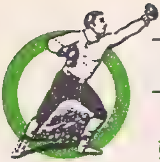
苦手なキャラは

リュウ　サガット　ダルシム

リュウはなんといっても竜巻旋風脚が恐い。うかつにソニックブームを追いかけると、竜巻で大ダメージを受け、しかも転ばされてしまう。ダルシムやサガットはガイルの間合いの外から攻撃してくるため、非常に厳しい。特にサガットに待たれると、かなりツラい戦いとなる。

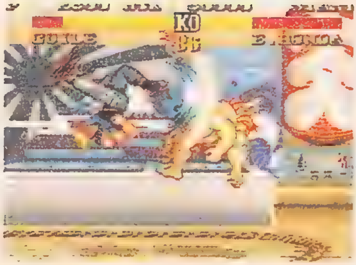


◆リュウの竜巻旋風脚だけはなんとかせーよ、ホントに。



間合いに応じた戦い方

中距離から遠距離でこそ、ガイルの強さが100パーセント発揮される。ちょうどしゃがみ中キックがギリギリ当たる間合いがベスト。サマーソルトをタメつつ牽制すれば、相手もうかつにとび込んでこれない。問題はソニックブーム発射時のスキ。パターン化した戦いだけはしないこと。



⬅サマーソルトは威力こそ低下したものの、まだまだ使える！

近距離

……接近戦はダメ

ガイルはスピードが速いため、接近戦ではさりげ投げ（いきなり投げてしまう奇襲戦法）を狙っていく。しかし一般的に接近戦で有効な技を持っていないうえに、投げの間合いも広くはない。なるべく接近せずに戦うように、心がけたい。



⬅ここまで接近されると、つらい。



➡ムエタイキックで敵の技を返せ。

SHORT DISTANCE

……対空技を知れ

サマーのタメができていないときに相手がとび込んできた場合、まず相手と接近しているなら、相手の下側にもぐり込んで立ち中キック。相手と距離が離れているなら立ち強キックで落とすか、しゃがみ中キックで着地を狙うといい。



⬅下にもぐり込んで落としたり……。

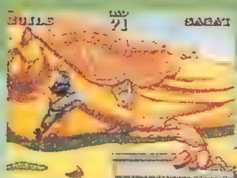


➡立ち強キックも強い。対空に必須。

MIDDLE DISTANCE

……タメ上手になるべし

遠距離戦は、ソニックブームのタメの早さが問われる。相手がソニックを飛び道具で相殺してきたら、ニーバズーカーまたすぐソニックが効果的。また遠めの間合いで相手がソニックをとんで避けてきたら、強キックで昇り蹴りで迎撃。



⬅ニーバズーカーでタメたまま移動。



➡昇りジャンプ強キックも強い！

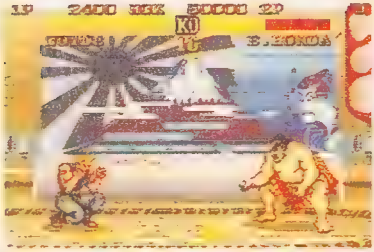
LONG DISTANCE

遠距離

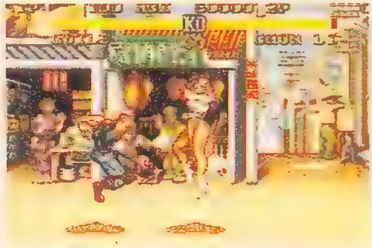
GUILE

ガイルが弱くなった……なんてお嘆きの貴兄にひとこと

ガイルのパワーダウンといえば、まず必殺技使用後のスキ。さらにサマーソルトの威力低下と通常技の弱体化もあげられる。しかし、トータルで見れば、ガイルはまだまだ強い。弱くなった、なんてブーたれてるのは、未熟な証拠だ。あきらめずガイル道を邁進(まいしん)して欲しい。さて、ガイルを極めるうえで覚えたい技が〝ソニックサマー〟。これはソニックブーム発射の際、普段よりやや遅めにパンチボタンを押す。サマーソルトのタメを始めた瞬間、押すくらいの感覚だ。するとソニックをとんで避けた敵を、サマーソルトで撃墜できる！



➡ソニックブームの後、しゃがんでしまうガイル。これは『ダッシュターボ』ではなかった現象だ。



➡ソニックサマーは、ソニックをとんでよけた敵を、サマーソルトの先っちょで撃墜する技だ。

DIRTY TECHNIC［ハメ技］

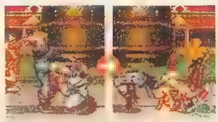
◉-ソニック投げ

弱のソニックブームを追いかけ、相手が防御したら投げてしまうのがソニック投げ。相手の起き上がりざまにソニックが当たるようにくり出すと一層効果的。投げ返し対策には、ソニックを当てた後、立ち弱キックを防御させてから投げろ。



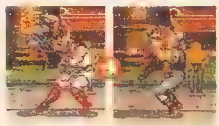
◉-かため投げ

しゃがみ弱パンチ、立ち弱キックなどを当てて防御させ、ムリヤリ投げ。



◉-とび込み投げ

ジャンプ弱キックでとび込み着地と同時に投げ。投げ返される恐れあり。



IN FIGHTING［相手の起き上がりを攻める］

相手を転ばせたら、その起き上がりざまにしゃがみ中キックを当てる。この時、ほんの一瞬早めに出して、ガイルの足が引っ込む瞬間に当てるのがコツだ。当然サマーソルトをタメつつくり出すこと。相手が反撃しようとしていれば、ズゴッと決まる。このしゃがみ中キックがヒットしたら、すぐにしゃがみ中パンチを当てて、さらにそこからキャンセル技でサマーソルトをブチ込むのだ。



⬆敵の起き上がりざまを狙ってしゃがみ中キックを出しておく。



⬆投げ返しや起き上がり必殺技を出そうとしてた敵にヒット！

COMBO ATTACK［コンビネーション］

強キック2段

　画面はじで立ち強キックを2発当てる技。最初はトラースキック、間合いがちょっと離れたらラウンドハウスキックが続けて当たる。サガットやザンギエフなど、体の大きなキャラに有効。



ガイル3段

　必殺技のタメを作りつつとび込み、ジャンプ強パンチ→しゃがみ中パンチ→サマーソルト。フィニッシュは強ソニックブームでも可。ジャンプ強パンチからいきなり強サマーソルトの3段もある。



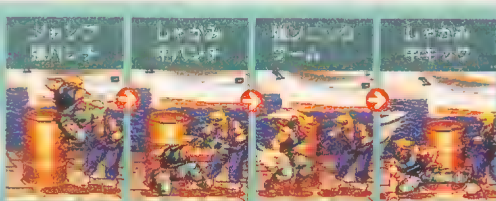
アッパーサマー3段

　まずジャンプ強パンチでとび込み、サマーソルトのコマンド入力。このとき、✚ボタンがニュートラルになった瞬間強パンチを押し、アッパーが出てから、上と同時にキックボタンを押すようにする。



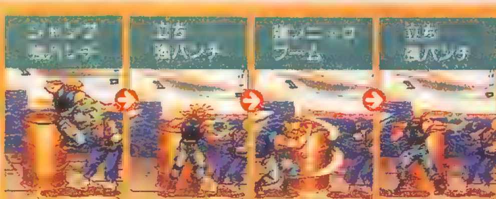
ソニックブーム4段

　ジャンプ強パンチからしゃがみ中パンチを当て、キャンセル技で強のソニックブーム。このソニックとほぼ同時にしゃがみ中キックを当てる。ソニックブームを撃ったらすぐしゃがんで中キックを連打！



強パンチ4段

　ジャンプ強パンチを当て、ソニックをタメつつ立ち強パンチ。ヒットしたらすぐ強ソニックブームを撃つと、アッパーのモーションがキャンセルされる。そして最後は立ち強パンチ。画面はじで有効。



GUILE



E.HONDA

[E.本田]

初心者から中級者では、無敵の強さを発揮する！

ターボ化に伴い大幅パワーアップを遂げた本田。前作で有効だった"待ち"戦法はもはや必要ない。攻めの相撲をマスターせよ！

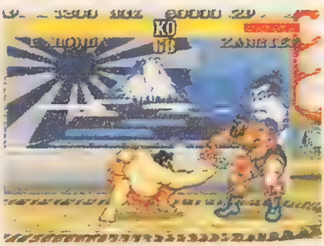


パワーにまかせて力押しで勝て！

得意なキャラは

ザンギエフ　ダルシム　バルログ
バイソン

まず、ダルシムとバルログには圧倒的にパワー勝ちしているため、本田が有利。ダルシムにはスモウプレスや百貫落としで相討ちを狙って攻撃すればいいし、バルログにはジャンプチョップが有効だ。ザンギエフとバイソンは、中間距離でうまく戦えば、怖い相手ではない。



⬅ザンギエフ、バイソンはしゃがみつっぱりで接近させるな。

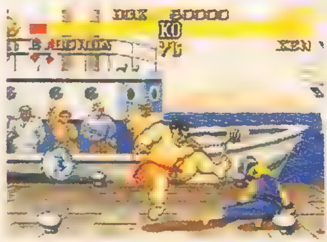


遠距離からの飛び道具に弱い！

苦手なキャラは

リュウ　ケン　ガイル

本田の苦手なキャラは、遠距離から飛び道具で攻めてくる敵。とくにイヤなのがリュウやケンの波動足払い。これは波動拳をジャンプでよけさせて、その着地を足払いで転ばす、という戦法だ。また飛び道具をジャンプで避けた後の、昇り蹴り（上昇中攻撃）にも気をつけたい。

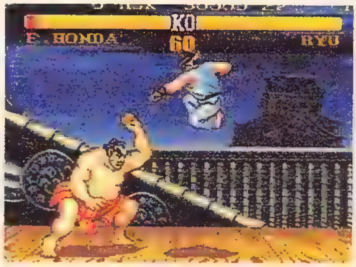


⬅恐怖の波動足払い。波動拳は垂直ジャンプでよけるように。



間合いに応じた戦い方

本田のもっとも得意とするのが、中間距離から近距離での戦い。しゃがみ弱パンチで牽制しつつ必殺技をタメて、敵がとんできたら弱のスーパー頭突きか立ち強パンチで撃墜。また、突然、強のスーパー頭突きで奇襲するのも強い。敵を転ばせたら、起き上がりに百裂張り手で体力を削れ！



⬅本田は立ち強パンチの使い方しだいで、だいぶ強さが変わるぞ。

近距離

……本田の本領発揮！

接近戦では、間合いの広いさば折りや俵投げを常に狙うこと。本田はしゃがみ弱、中パンチ攻撃が強いので、必殺技をタメつつ、これで牽制。突然、強のスーパー頭突きで奇襲するのも有効だ。その際、攻撃パターンを読まれないように。



⬅このくらいの距離なら投げを狙え！



➡転ばせたら、百裂張り手で攻める。

SHORT DISTANCE

……立ちキックが強し

ある程度敵と離れたら、間合いの長い立ちキック攻撃に切り替える。弱や中を中心に、たまに強をおり混ぜるといい。また、しゃがみ中キックは敵の意外な攻撃を返せるのを覚えておこう。ジャンプ強キックでとび込むなら、この距離だ！



⬅ジャンプ強キックもとにかく強い。



➡四股蹴りは中間距離での牽制用に。

MIDDLE DISTANCE

……離れたらマズい！

本田の一番マズいパターンが、遠距離から飛び道具をメインに攻められること。波動拳やソニックブームはうかつにとびこまずに、垂直ジャンプでかわすこと。強のスーパー頭突きも、遠距離でくり出すと反撃される可能性が高い。



⬅なんとかして敵に接近しなければ。



➡垂直ジャンプで飛び道具をかわせ。

LONG DISTANCE

遠距離

E.HONDA

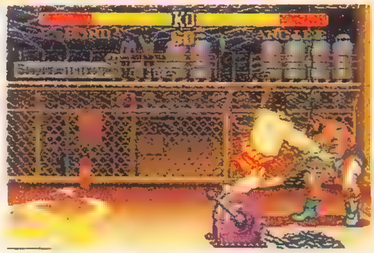
ジャンプチョップからの百裂張り手で削れッ！

『ターボ』になって本田に追加された技に、ジャンプして弱、中パンチのジャンプチョップがある。これは空中戦では絶大な力を発揮してくれる。また、このジャンプチョップで相手にとび込み、そのままパンチボタンを連打、百裂張り手につなぐのもいい戦法だ。ガリガリと相手の体力を削れる。

さて、本田の連続技は丸太蹴りや四股蹴りのように、２発当たる技がメインで、他のキャラのようにキャンセル系の連続技はない。ジャンプ攻撃を当てるタイミングがシビアなので、なれないうちは無難に投げを狙った方がいいだろう。



⬅春麗やバルログと戦うとき、ジャンプチョップが威力を発揮。イズナドロップも返せる！



➡本田の連続技は破壊力が非常に大きい。ジャンプ攻撃を当てるタイミングにすべてをかけろ！

DIRTY TECHNIC [ハメ技]

ジャンプ弱キックでとび込み、そのままさば折りや俵投げにつなぐ。投げ返しは困難。

◉尻投げ

ジャンプ弱パンチをさば折りの間合いギリギリで当てる。そして着地後、さば折り。

◉チョップでフガフガ



◉かため投げ

立ち弱パンチや立ち弱キックをチョコンと当てて、相手が防御してるうちにさば折り。

◉ひざ投げ

✚を左右に入れての中キックのひざ蹴りを、接近して出し、防御されたらさば折り。

IN FIGHTING [相手の起き上がりを攻める]

本田は相手を転ばせたら、その上にかさなるように百裂張り手を出すのが常套手段。防御の上から体力を削るわけだ。また、接近戦で相手を転ばせた場合、反対側にめくるようにジャンプ中キックでとびこみ、着地後、しゃがみ中キックにつなげるのも有効。上級者は相手の起き上がりに、絶妙のタイミングでひざ蹴り→百裂張り手を当ててくる。投げ返しを狙ってる敵は無惨にも……。



⬆起き上がりにめくりスモウプレス。意外に効果的な攻め。

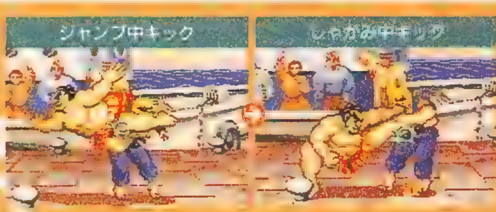


⬆絶妙のタイミングでひざ蹴りを当てる。これがまた困難。

COMBO ATTACK [コンビネーション]

スモウプレ3段

相手を転ばせたらめくりスモウプレスでとび込む。着地したら、しゃがみ中キックの四股蹴りか、✚ボタン左右、立ち中キックのひざ蹴りをヒットさせる。これが、簡単かつ基本的な3段攻撃だ。



丸太蹴り3段

まずジャンプして強パンチ、もしくは強キックを相手の腹めがけて深く当てる。そして着地と同時に立ち強キック。立ち強キックは2発ヒットする。すべて強の攻撃なので、威力が大きいのが特徴。



張り手3段

ジャンプ強パンチを打点を低く当て、着地と同時に立ち中パンチ。そしてフィニッシュに、しゃがみ強パンチで転ばせる。最初のジャンプ攻撃のタイミングが難しく、少しでも打点が高いと、失敗する。



さば折り3段

さば折りで相手をつかんだら、✚ボタンを相手方向のナナメ上に入れておく。相手と一緒にジャンプしたら、ジャンプ中キック→しゃがみ中キックを当てる。ガイルやベガに有効な戦法だ。



本田フルコース

まずさば折りからジャンプ中キックを当てる。そして✚ボタンを左右に入れて中キックのひざ蹴り。そこですぐに弱のパンチボタンを連打しておく。すると最後に百裂張り手までもヒットするのだ！



E.HONDA



BLANKA

[ブランカ]

空を切り裂くバーチカル!
ブランカはますます熱いぜ

トリッキーな動きで対戦相手を困らせたブランカ。全体的なスピードUPで、『ターボ』ではますますその動きにみがきをかけたぞ!

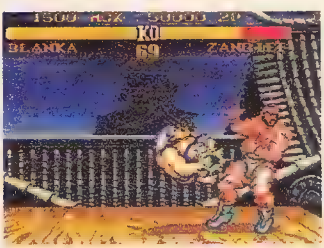


積極的な攻めで余裕を与えるな!

得意なキャラは

ザンギエフ　バルログ

ザンギエフは、ブランカのキック技、ローリングなどに非常に弱い。強足払い、スクリューなどに気をつければ、戦いやすいキャラだ。バルログに対しては、自分の攻撃が打ち負けることは少ないし、バルセロナもジャンプ強キック、電撃で簡単に落とせる。はっきりいってカモだ。



◀必殺技で押していけるのが強み。でも調子にのらないように。

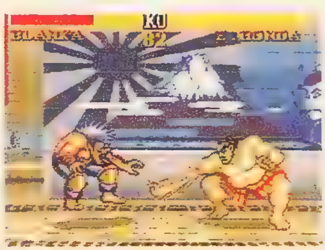


攻めたくても攻められない

苦手なキャラは

E. 本田　リュウ　ガイル

本田に対してローリング、バーチカルはスーパー頭突きで簡単に落とされる。それなのにスーパー頭突き＆百貫落としに有効な返し技がないのはとても悲しい。リュウ、ガイルは飛び道具のスキが少なく、ジャンプを読まれると必ず落とされる。距離が離れるとまず勝ち目はない。

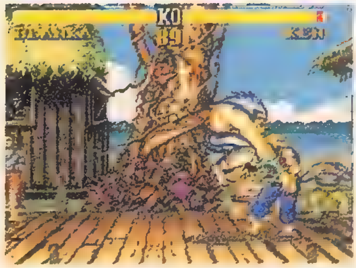


◀相手に待たれるとツラすぎ。あせったら負けと思え!



間合いに応じた戦い方

ブランカは手足が長く、技の出だしが早いために、接近戦はかなり強力。反面、ジャンプの滞空時間が短いため、波動拳などを強弱つけて連発されると、かわすのにひと苦労。間合いが広がってしまうとかなり不利になる。相手の通常技が当たらない位置からの攻撃がベストだ。



⬅リュウ・ケン戦は接近戦にもちこめば、かなりブランカ有利だ。

近距離 ⇔ 遠距離

……相手をビビらせろ

弱・中足払いなどで牽制しつつ、相手が技を空振りしたらしゃがみ強パンチ、強足払いで攻め、たまにローリング、電撃をおりまぜながら戦うのが基本だ。しかし密着するほど近づくと逆に弱くなる点は、前作と変わっていないので注意。



⬅攻撃に必殺技を合わせられるな。



➡✚左下でローリングをタメろ。

SHORT DISTANCE

……3段のチャンス！

飛び道具をジャンプでかわすのが大変なので、できるだけ間合いを詰めたい。ジャンプで近づくことになるが、相手に読まれると簡単に反撃されてしまう。うまく相手のスキをついたら、3段攻撃で気絶させろ！　一発逆転も可能だぞ。



⬅波動拳を先読みして飛び込め！



➡相手のとび込みは立ち強パンチで。

MIDDLE DISTANCE

……飛び道具が恐い

ブランカは足が遅いため、歩いて近づくのは大変。そこで、間合いを詰めるのに最適なのは弱のローリング。画面半分くらい移動できるのから、一気に相手との距離を詰めることができるのだ。着地後の強足払いがけっこう決まりやすい。



⬅画面はじからかなり移動できる。



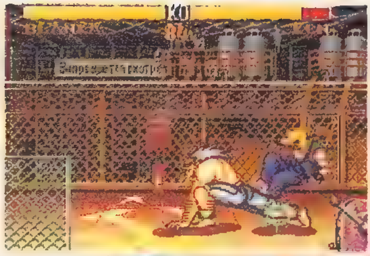
➡読まれると飛び道具が待っている。

LONG DISTANCE

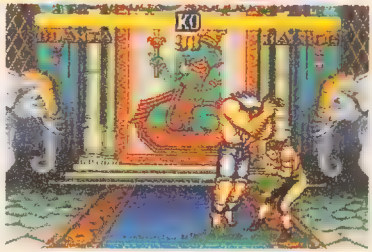
BLANKA

必殺技の使い方はバリエーションが豊富！

ブランカを使う上でマスターしたいのが、弱ローリングの活用法。〝あんなノロいローリングなんて」と言ってるようではブランカ使い失格だ。すぐ着地する点を利用して、接近の手段として用い、着地後に瞬時に強足払い、電撃を出すのだ。特に強足払いは、ローリングを立ち弱パンチで返そうとする相手に有効な手段となるぞ。さらには弱ローリングからバーチカルにつなげるのも有効な技だ。弱ローリングを✚左下でタメ、✚下、右下と素早く入力して出し、着地後に✚右下から上に入力してキックボタン。これでバーチカルだ！



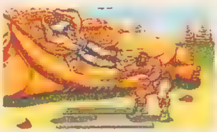
⬅弱ローリングからの攻撃は、やたらとくり返すと効果も半減する。スキをついて使おう。



➡相手に読まれないように戦うべし！　いきなりローリング、歩いてかみつきなどあの手この手で。

DIRTY TECHNIC [ハメ技]

◉垂直ジャンプ強キック



対ザンギエフ戦専用。常に垂直ジャンプ強キックを出していればOK。

◉かみハメ



小技を当ててからかみつく、ハメの王道。たまにロッククラッシュも。

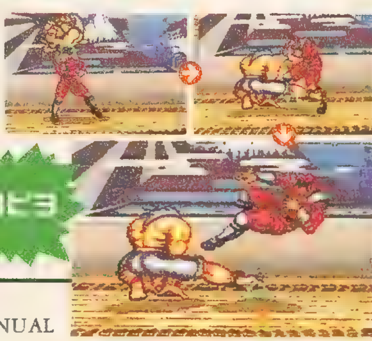
◉バーチカルからのかみつき



かみハメと内容はほとんどは変わらない。しかしこちらは、バーチカルが当たれば連続技にもちこむことができる点でさらにダークな技だ。バリエーションが豊富なので、対戦慣れしていない相手はどうしていいか判断できなくなるぞ。

IN FIGHTING [相手の起き上がりを攻める]

起き上がりに一番効果的なのはバーチカルローリングだ。相手の頭上に落ちるように出せば、どっちに防御すればよいか迷ってしまう。ここでめくりのバーチカルを当てれば、直後の中足払い2発でほとんど気絶させることができるのだ！　また、起き上がりに電撃を重ねておくのも有効な手段だ。相手が起き上がり技を失敗すればモロにくらってくれるし、ガードしても体力をけずれるのだ。



➡バーチカルは、けっこうめくりやすい。

⬅着地後に中足払い！　目押しで当てろ。

⬅めくらないと2発目が入らない。

COMBO ATTACK［コンビネーション］

基本3段

前作からおなじみの3段攻撃。しかし『ターボ』のスピードでは決めるのが難しくなった。前作で使えた中足払いキャンセルローリングは使えないので、この基本3段は確実にマスターしよう。



ピヨらせ3段

基本3段の強足払いをしゃがみ強パンチにかえただけ。基本にくらべてのメリットは、相手を気絶させやすい点だ。しかし、相手が転ばないデメリットもあるので、場面ごとに2つを使い分けよう。



キャンセル3段

ポイントは中パンチからの電撃にキャンセルをかける点だ。中パンチの直後に、弱パンチと他のボタンを同時に押すことで出せる。ある程度の連射力が必要なので、自身のない人は基本3段を使おう。



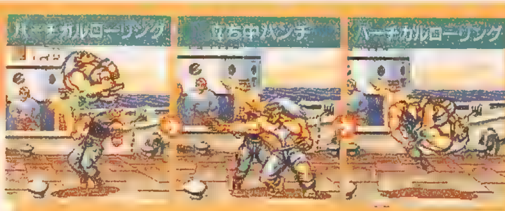
ダブルローリング

強バーチカルを出した直後、ローリングのタメをつくる。バーチカルが当たって着地した瞬間にローリングを出せば、連続でヒットするのだ。当然ながらバーチカルは下降中を当てないと連続技にならない。



めくりバーチカル3段

かなり難しいが、すべて決まれば満タンの体力ゲージを半分近く減らせる。一発目の間に次のバーチカルをタメて、✚を上にする直前のニュートラル状態で中パンチ。その直後✚上でバーチカルだ！



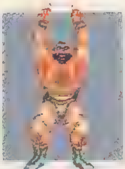
ZANGIEF

[ザンギエフ]

驚くべきことに……ターボでは ザンギエフが異常に強い!

前作では一部の達人にのみ、使われたザンギエフ。今回は驚くべきパワーアップを遂げ、まさに最強伝説を生み出そうとしている！



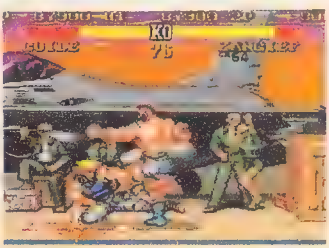


一度つかんだら死んでも離さん!

得意なキャラは

ガイル　バイソン　ベガ　春麗　バルログ

なんと前作あれだけ苦しめられたガイルに、『ターボ』では互角以上の戦いが可能。ガイルの攻めの主体となるソニックブームとしゃがみ中キックが、ハイスピードダブルラリアットでかわせるのだ。また、バイソンやベガなどは、スクリューでハメやすく、楽勝の相手といえる。



⬅達人同士の戦いでは、ガイルよりもザンギエフの方が強い!



お願いだから接近させて!

苦手なキャラは

E.本田　ブランカ

ザンギエフが苦手とするキャラは、本田とブランカのみ。その他のキャラには互角の戦いが可能だ。これが、ザンギエフが強いと言われる理由。本田は百裂やスーパー頭突きがあるため簡単に接近できず、ブランカは垂直ジャンプ強キックのせいで近づけない。



⬅苦手といっても一度つかめば勝てる。恐るべしザンギ!



間合いに応じた戦い方

ザンギエフといえば接近戦。殴られても蹴られても前進して、相手をひっつかみ、多彩な投げ技とつかみ技で大ダメージを与える。逆に遅いスピードと低いジャンプ力が災いして、中距離から遠距離の戦いはからっきし苦手。なにがなんでも接近して、ひっつかむべし。



➡画面はじに追い込む（わざと追い込まれる）ように戦うのがコツ。

近距離

……とにかくスクリュー！

あらゆる状況からスクリューを狙っていこう。その際✚ボタンを１回転させた時に、最後にしゃがみ防御になるように回すこと。スクリューの成功率が低い人は、パイルドライバーやジャーマンなど、間合いの広がらない投げ技を狙うこと。



⬅これはくらいスクリューを狙え！



➡起き上がりスクリューのチャンス。

SHORT DISTANCE

……いつでもスクリュー！

ザンギエフはしゃがみ強キックが異常に強い。これで常に転ばすチャンスを狙え。また、ジャンプ強パンチやボディアタックなど、とび込み攻撃も強力だ。ジャンプ弱キックを防御させて、そのままスクリューにもっていく戦法が、超有効。



⬅ザンギの足払いは天下無敵だ！



➡とび込むのはあくまで奇襲とせよ。

MIDDLE DISTANCE

……できればスクリュー！

相手とかなり離れた場合、焦ってジャンプでとび込むのは厳禁。敵の飛び道具はダブルラリアットでかわしつつ、地道に歩いて接近、転ばせるチャンスをうかがうこと。もし敵からとび込んできたら、チャンス！　着地を強の足払いで狙え。



⬅着地地点に足払いを出しておく。



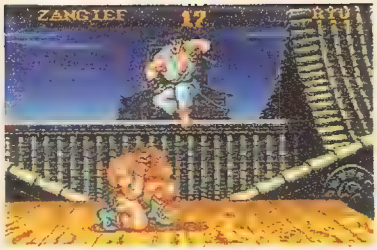
➡遠めの間合いからはとび込まない。

LONG DISTANCE

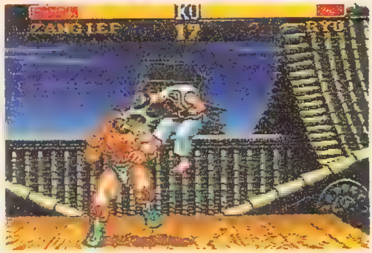
遠距離

対空技としてのダブルラリアットをマスターすべし

ザンギエフは、敵のとび込み攻撃に対して、強い対空技を持っていない、と思われがちだが、さにあらず。じつはしゃがんで出すダブルラリアットが強烈な対空技となる。敵をギリギリまで引きつけて出せば、悪くても相討ちにできるのだ。ちょうど、立ったザンギエフの頭あたりに敵が来たら出すのが目安だ。また、スピニングバードキックやヘッドプレスも、しゃがんで出せばラクに返せる。ちなみに、しゃがんで出すのと立って出すのでは、返しやすさが全然違う。さらに、ボタン2つよりも3つ同時に押す方が、威力が高い。



⬅しゃがんだまま、敵をザンギエフの頭上まで引き付けて、ダブルラリアットを出すわけだ。



➡ちなみに、ハイスピードダブルラリアットだと、失敗する可能性が高い。パンチボタンを押そう。

DIRTY TECHNIC ……［ハメ技］

● 一地獄突き連打投げ

まず相手を転ばせて、起き上がりにしゃがみ弱パンチを連打しておく。そして1、2発防御させてから、投げ。しゃがんだまま投げられるデッドリードライブ（✚ボタン下、中パンチ）やレッグスルー（✚ボタン下、強パンチ）がおススメ。



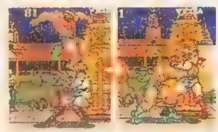
● 弱ドロ投げ

ジャンプ弱キックを防御させて、着地と同時に投げてしまう。



● ダブニー投げ

ジャンプ下弱キックを防御させて、着地と同時に投げてしまう。



IN FIGHTING ……［相手の起き上がりを攻める］

ザンギエフが相手を転ばせたら、その起き上がりに重ねるようにしゃがみ強キックを出しておく。しゃがみ強キックは技の出が早く、当たり判定がずっと出ているため、少し早めに出すのがコツ。攻撃力も高いので、起き上がりはこれを狙っていこう。起き上がり昇龍拳やサマーソルトをマスターした上級者でも、この足払いは返しにくい。また、めくりボディーアタックでとび込むのも強い。



⬆起き上がる瞬間に、しゃがみ強キックを重ねるのだ！

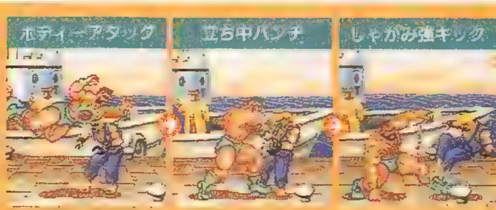


⬆当たり判定の大きなめくりボディアタックも、有効な攻め。

COMBO ATTACK［コンビネーション］

サンギエフ3段

ボディーアタックで攻撃し、着地と同時に立ち中パンチ、そしてフィニッシュにしゃがみ強キックを当てる。簡単にマスターできて相手が転ぶので、スクリューができないビギナーにおススメの3段攻撃。



ピヨらせ3段

めくりボディーアタックから着地後立ち中パンチ、そして立ち強パンチを当てる3段。相手はほぼピヨる。ただ、しゃがんだ状態の相手にくらわせると、最後の強パンチが入らない場合がある。



ダブラリ3段

打点低めでボディーアタックをヒットし、着地と同時にしゃがみ中キック。ここからキャンセル技でダブルラリアットをくり出す。しゃがみ中キックを当ててから、ボタン同時押しのタイミングが困難。



サンギ4段

めくりボディーアタックを当て、着地と同時に立ち中パンチを当てる。そして立ち弱キック→しゃがみ強キックへつなぐわけだ。この技も敵の気絶を誘いやすく、破壊力も抜群である。



サンギ6段

めくりボディーアタックからしゃがみ弱パンチを3発入れ、すぐ立ち弱キック、しゃがみ強キックにつなげる6段攻撃。決まれば敵はピヨりやすく、ダメージも絶大。ぜひともマスターしたい大技。

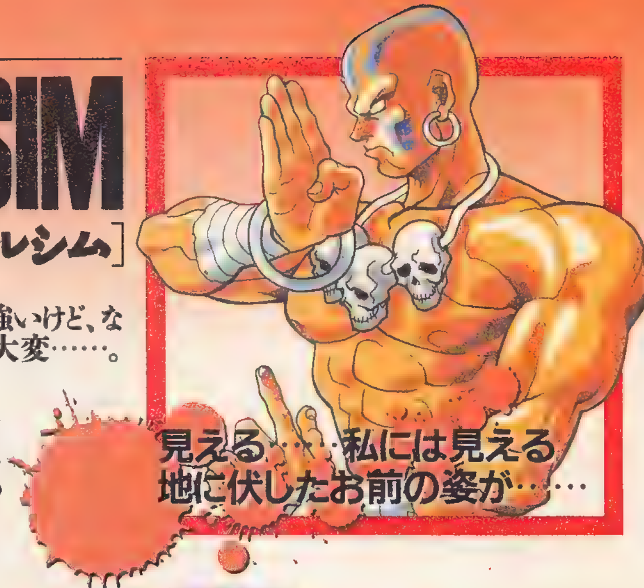


DHALSIM

……………[ダルシム]

使いこなせば強いけど、なれるまでがまた大変……。

前作ではガイルと並び、最強キャラと呼ばれたダルシム。ゲームスピードの高速化にともない、あの変則的な攻めもパワーアップ！



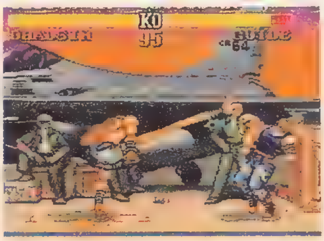


パワーの差なんて関係なし！

得意なキャラは

ガイル　ベガ

うまく戦えばガイルは恐い敵ではない。間合いの長い攻撃でソニックブームの出始めを狙えるし、たとえソニックブームを撃たれても、スライディングやドリルキックなど、返し技が充実している。また、いまいち攻め手に欠くベガも、こちらのペースで戦えば苦戦することはない。



⬅長い手足で、ソニックブームの出ばなをくじく。痛そう。

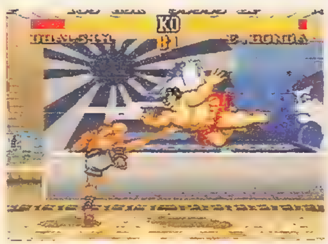


相討ちを狙われると辛すぎる

苦手なキャラは

E. 本田　ブランカ　バイソン

攻撃力、防御力に不安のあるダルシムは、パワーキャラクターに相討ちを狙われると非常に辛い。できれば攻撃を受けず、かつ接近させないように戦うのが理想なのであるが……。ヨガテレポートをマスターすれば、この不安も解消されるのかもしれない。でもねぇ。

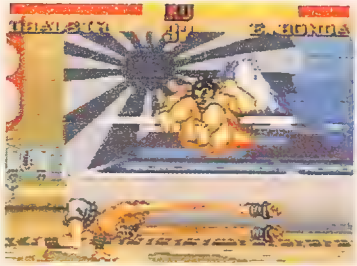


⬅ああ、恐怖の相討ちオッケイ。うかつに攻撃できましぇん。



間合いに応じた戦い方

攻撃力、防御力の低いダルシムは、なるべく接近戦を避けるようにしよう。ダルシムの得意な中距離から長距離の間合いで、ヨガファイヤーなどを折り混ぜつつ攻めるのだ。しかし、接近戦がそれほど苦手かといえばじつはそうでもない。間合いの広い投げが、それを物語っている。



⬅前作に比べ、伸ばした手足に攻撃をくらいやすくなった。トホホ。

近距離

………奇襲や投げを狙え

接近戦では、ヨガスマッシュやヨガスルーを狙う。バックジャンプで逃げると思わせて、強パンチや変則的なドリル攻撃をくり出すのもいい。しゃがみ弱キックからの投げや、しゃがみ中キック、キャンセルヨガファイヤーなども有効。



⬅足もとを狙った連続ドリルキック。



➡弱スライディングからどう攻める。

SHORT DISTANCE

………じわじわと削れ！

しゃがみ中パンチ、立ち中キック、立ち強キック等で近づかせないように戦い、ヨガファイヤーで体力を削っていく。敵がとび込んできたら強スライディングや逃げジャンプ強パンチ、着地を狙ったしゃがみ強パンチなどが有効だ。



⬅素早いしゃがみ中パンチで牽制。



➡飛び道具はスライディングで。

MIDDLE DISTANCE

………離れれば勝ちだ！

ダルシムが最も有利に戦える間合い。強のヨガファイヤーで相手を画面端に追いやり、相手を近づかせないようにすること。ヨガファイヤーをとび越えてきたら着地ぎわに立ち・しゃがみ強パンチ。近づかれたらテレポートで逃げてもいい。



⬅ドリルキックは強力な返し技だ。



➡ヨガファイヤーでジワジワ押せ！

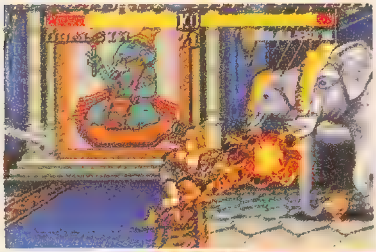
LONG DISTANCE

遠距離

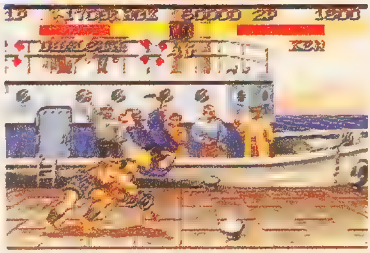
DHALSIM

遠くの間合いでチクチクいじめ、近くの間合いでガンガンハメる

ダルシムは、全キャラ中一番遅くて一番技のリーチが長いという変わったキャラだ。自在に扱うには慣れが必要だが、上級者のダルシム使いはそのずるい間合いを最大限に活かして前作『ストII』ではガイルと並ぶ強さを誇っていた。ところが…。『ターボ』では手足の先まで当たり判定がついてしまい、遠距離戦でのメリットがだいぶ薄れてしまっている。この弱点を補うため、改良されたスライディングとドリルキックをからめた「攻めダルシム」という戦法が『ターボ』では編み出されている。投げの間合いの広さをうまく使おう。



⬅投げ並みのダメージを与えることもできるヨガフレイム。ヨガファイヤーのフェイントに有効だ。



➡ラッシュをかけられたときは、危険だがくらい投げを狙うのもいい。テレポートもたまに使おう。

DIRTY TECHNIC［ハメ技］



◉—固め投げ

しゃがみ・立ち弱パンチ、立ち中パンチをガードさせて投げ、もしくはつかむハメ技。

◉—ドリル投げ

ドリル攻撃をガード、または当ててから着地と同時に投げ、もしくはつかむハメ技。

◉—弱スラ投げ

弱・中のスライディングをガード、または当ててから投げ、もしくはつかむハメ技。

◉—フレイム投げ

ヨガフレイム、ファイヤーを近くでガードさせてから投げ、もしくはつかむハメ技。

IN FIGHTING［相手の起き上がりを攻める］

逃げ強パンチ、立ち強パンチ（ヘッドバッド）などが起き上がりの攻めでよく使われるが、それはクリーンな戦い方の場合。なりふり構わず勝ちたいのなら、豊富なハメ技を駆使するのが一番だ。有名なハメ技はヨガフレイムをガードさせて弱のスライディング→投げという〝フレイム弱スラ投げ〟。ヨガスマッシュ→立ち中パンチ（手刀アッパー）→ちょっと歩いてヨガスマッシュもある。



⬆フレイム弱スラ投げは、起き上がり必殺技以外は返せない!!

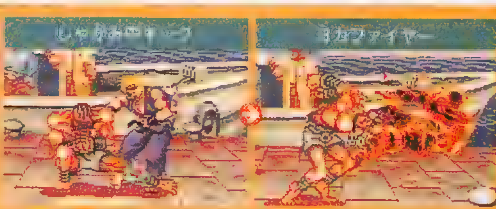


⬆ヨガスマッシュハメは、『ターボ』でややハメにくくなった。

COMBO ATTACK［コンビネーション］

足払いヨガファイヤー

ガイル、ザンギエフに必ず入る連続技。密着状態からキャンセルをかけてヨガファイヤー（フレイムでも可）で燃やす。他のキャラでは成功はしないが牽制用として多用することになるだろう。



とび込みタルシム2段

意外な連続技。打点を低くしてジャンプ強パンチを当てると、続けて立ち強パンチが入る。相手の起き上がりに狙うといいだろう。とは言うものの、タイミングはシビア。ダメージはそこそこ大きい。



めくりスラ3段

業務用『ダッシュ』で開発されたダルシムの有名な3段攻撃。相手がとび込んできたところをめくりスライディングで返すとしゃがみ中キックが2発入る。出すのは難しいが、全部入れば気絶確定。



めくりドリル3段

めくりスラ3段の応用技。打点の低いドリルキックをめくりで当て、続けてしゃがみ中キックを2発入れる。ガードされた場合はキャンセルヨガファイヤーを出して間合いを離すこと。難易度高し。



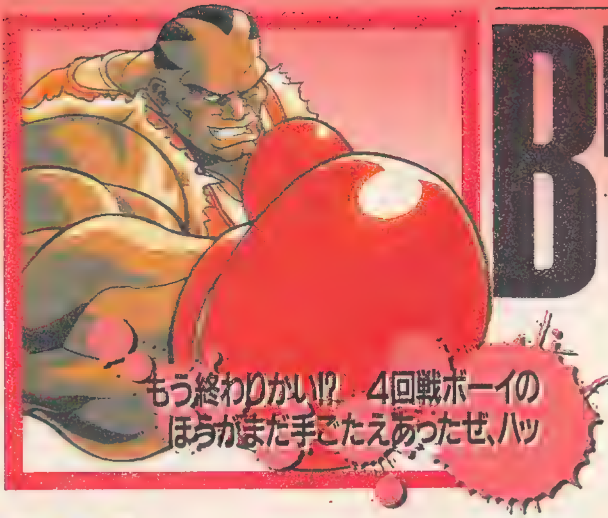
頭突き3段

打点の低いジャンプ弱パンチを出して、そこから立ち強パンチ（ヘッドバット）を入れる。相手に密着するように着地するのがポイントだ。しかし、ダルシムの連続技は決めるのがホントに難しい……。

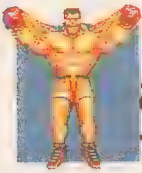


BISON ［バイソン］

少ないチャンスをモノにした奴が勝ち残れる上級者用キャラ



ザンギエフがメジャーになってしまった今、バイソンこそがエキスパートプレイヤーへの登竜門。バカカで相手をマットに沈めろ!!

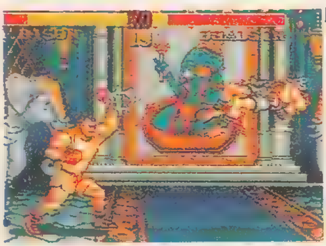


ああバイソン、それでも四天王…。

得意なキャラは

リュウ　ケン　ダルシム

意外なことに、上級者同志の戦いになるとリュウ・ケンの最強コンビにやや有利のようだ。これは、バイソンの立ち強パンチやダッシュストレートで波動拳の出しぎわを攻撃できることと鳥カゴをターンパンチで抜けられるため。とは言え、普通のプレーヤーなら苦戦は間違いなし。



⬅ダルシムには相討ちで強引に勝つことができる。でもつらい。

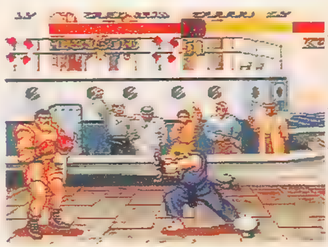


ほとんどの相手に弱かったりして

苦手なキャラは

E.本田　春麗　ブランカ　ザンギエフ
ガイル　バルログ　サガット　ベガ

全キャラ中最弱と言われているバイソン。確かに破壊力はあるのだが、彼を自在に扱うには相手の動きを常に読まなければならない。リュウ・ケンに有利と書いたが、スピードアップした『ターボ』で波動拳を実戦で相討ちするのは至難のワザ。常に攻めの主導権を握って戦おう。

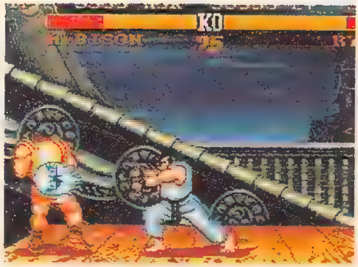


⬅もうダメ～。ターンパンチすり抜けに失敗して気絶するの図。



間合いに応じた戦い方

バイソン使いを目指すのならば、まずマスターしてほしいのがターンパンチの無敵時間の利用。ターンパンチは背中を向けた瞬間が無敵になる（ただし投げ判定はある）ので、これをうまく使って相手の飛び道具や足払いをすり抜けることができる。無敵のタイミングは覚えるしかない。



⬅この距離で波動拳をすり抜ければ確実に鳥カゴから脱出できる!!

近距離

……相手の前で待て!

立ち弱パンチの連打で牽制しつつ、しゃがみ強キック（唯一相手を転ばせることができる重要な技）、弱のダッシュストレート・アッパーなどを狙う。足の速さを利用し、相手の近くをウロウロしながら相手のミスを誘おう。つかみもOK。



⬅この間合いで待つのが基本戦術だ。



➡めくり攻撃には立ち中キックで。

SHORT DISTACE

……まだバイソン有利

やや近い間合いを保ち、スキをうかがいつつリーチの長い立ち強パンチ、ダッシュストレート、奇襲としてターンパンチを使う。また、先読みのしゃがみ中キックを使えば、相手の足払いを返せることも重要だ。飛び道具は相討ちを狙え。



⬅なんと足払いが返せる。これ重要。



➡飛び道具は立ち強パンチで封じろ。

MIDDLE DISTANCE

……そろそろヤバイ距離

相手がとび込んできたら早めのしゃがみ強パンチ、立ち中パンチ（これが一番強い。近・中距離でも使えるので対空技として多用すべし）、ダッシュアッパーで落とすこと。立ち弱パンチ連打、ダッシュストレートで牽制しつつ近づこう。



⬅すり抜けは多用すると返されるぞ。



➡とんできたらダッシュアッパー!!

LONG DISTACE

遠距離

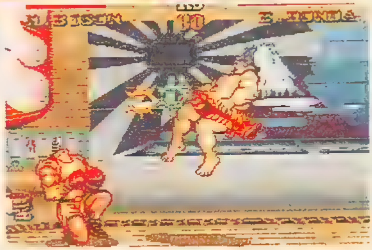
BISON

近づくまでが勝負!!
狙った獲物は絶対に逃すな

弱い弱いと言われてはいるが、間合いを一瞬につめるリーチの長い技は持っているし、強力な対空技も豊富だし……。とまあ使い方によっては全キャラと対等に戦うことも可能なのがバイソン。相手にいったん近づけば、「いつ攻撃されるかわからない」というプレッシャーをかけられる。慣れれば裏をかいて間合いの広いヘッドボマーでつかんだり、さらにその裏をかいて強力なコンビネーション技をお見舞いしてやることもできるだろう。要は相手の動きをどれだけ読めるかが勝負。連続技やハメ技が強力なのも魅力だ。バイソン最高!!



⬅COM戦のザンギエフで重宝するのが立ち強パンチ。対戦ではラリアットで返されるけどね……。



➡相討ちでもOKという強力な対空技は魅力。いずれも出すタイミングは早めがいいようだ。

DIRTY TECHNIC［ハメ技］

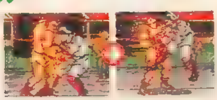
◉-固めボマーハメ

ジャンプ強パンチを当ててつかむ。投げ返しされにくく実用的なハメだ。



◉-めくりボマーハメ

ヘッドボマー後にめくり立ち中キックを当てて、再びつかむハメ技。



◉-ターンパンチボマー

ターンパンチで相手の体にめりこむように打ち、そこからつかむハメ技。ターンパンチはタメ時間を長くして威力を増したほうが相手にめり込みやすいことを利用すること。相手がガードするとハメやすい（くらい投げには注意）。



IN FIGHTING［相手の起き上がりを攻めろ］

起き上がりへの攻めはしゃがみ強キックか逃げ強パンチ（キックを押してもパンチになる）が基本。間合いが離れるのが難点だが、バイソンの逃げ強パンチは当たり判定が大きいのでよく当たる。しゃがみ弱パンチを連打しておいて相手にしゃがみガードをさせると攻撃が入りやすい。しゃがみ強キックを出すようなフリをして相手の起き上がり必殺技をガードし、すかさず反撃するパターンもある。



⬆起き上がりぎわにしゃがみ強キック。意外と転んでくれる。



⬆リュウ・ケンの逃げ蹴り同様当てやすいので、多用すること。

COMBO ATTACK［コンビネーション］

ターンパンチ ダッシュアッパー

ターンパンチを出す前から✚ボタンをタメておき、ターンパンチが解けると同時にダッシュアッパーを出す。ヘッドボマーからの連係に使うといいだろう。連続技というよりも相手の牽制によく使う。



バイソン5段(その1)

対戦で有名なバイソンの連続技といったらこれ。ジャンプと同時にタメに入り、立ち弱キックからのダッシュアッパーはキャンセルをかける。間合いによっては最後に立ち中・強パンチも入る。強い!!



バイソン3段

COM戦でよく相手が使ってくる連続技。着地と同時に立ち中キックを打ち、一瞬間を置いてダッシュアッパー。ダメージはバイソン5段攻撃のほうがあるが、打撃音はこっちのほうが迫力あるぞ。



バイソン5段(その2)

バイソン5段その1は、主に相手が気絶状態のときに出す連続技。これは相手を転ばしてから相手を気絶させるための技だ。密着状態から弱パンチを連打するのがミソ。逃げ強パンチをからめて使おう。



2段ダッシュアッパー

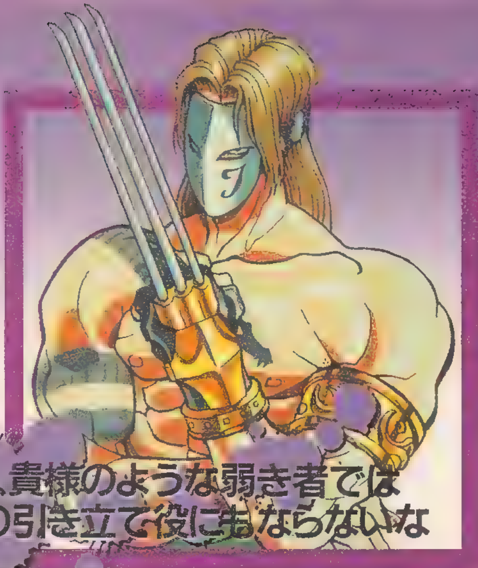
バイソン使いなら使いこなしたいのがこの2段ダッシュアッパー。立ち弱キックを出すと同時にタメるのがミソだ。これをマスターすれば6段連続攻撃もできる。ただし、技の難易度は非常に高い。



BISON

BALROG ［バルログ］

四天王、一番人気のバルログ もっとも速き男を使いこなせ



「相手を翻弄する」、これはまさに、バルログのためにあるような言葉。素早い動きとリーチの長さを活かし、地上戦、空中戦を制するのだ。

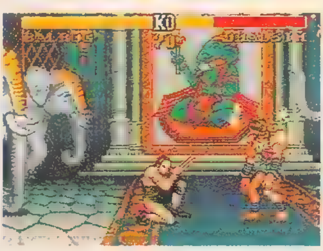


強ローリングが強さの秘訣!!

得意なキャラ

ダルシム　サガット

バルログはどの対戦相手とも、ほぼ互角に闘うことができる、オールマイティーなキャラ。なかでも、意外と上位キャラと、いい勝負ができるのが強みだ。リュウ、ケン、ガイル、ダルシム、バイソンには、強ローリングが連続ヒットしやすいので、一発逆転が狙えるぞ。



⬅強ローリングで気絶させて、強ローリングでとどめをさそう。

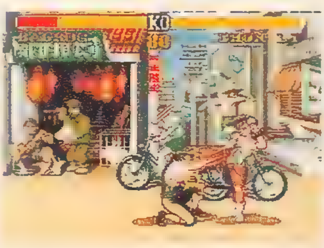


ツメが取れたらパワーダウン!!

苦手なキャラ

E.本田　春麗　ブランカ
ザンギエフ

バルログが苦手としているのは、連打系の必殺技を持つキャラ。ツメが取れてしまうと、攻撃力もリーチも極端に減ってしまうからだ。攻撃力の差が大きいザンギエフ戦もつらい。バルログは無敵必殺技をもっていないので、スクリューハメからの脱出が困難だからだ。

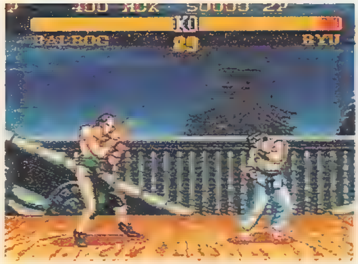


⬅百裂を防御させられて……。ツメツメコロリンどこへいく。



間合いに応じた戦い方

バルログは、長いツメを装備しているので、相手の間合いの外から攻撃することができる。そのため、中距離での攻防をもっとも得意としているのだ。この間合いをキープしつつ、相手のスキをついて攻めていこう。また、ツメを折られないように、早めに勝負をつけることも大切だぞ。



⬅しゃがみ中パンチが、ぎりぎり届く距離が、バルログの間合い。

近距離

……投げを狙おう

この間合いでは、しゃがみ弱パンチで牽制しつつ投げを狙おう。防御ばかりしている相手はいきなり近づいて投げる。足払いを立ってスカしたら、近づいて投げる。また、相手をとび越すようにジャンプして、めくり投げを狙うのもいいぞ。


⬅足の速さを活かして、投げにいく。


➡弱足払い連打には、立ち強パンチ。

SHORT DISTANCE

……バルログの間合い

この間合いでは、相手の技の出始めをしゃがみ中パンチで攻撃するのが基本。相手がとび込んできたら対空技で迎撃し、飛び道具を撃ってきたら逆にとび込んで攻める。最後のツメだけを当てるように、弱ローリングを出すのも非常に有効だ。


⬅しゃがみ強キックで足もとを狙え。


➡目の前をウロウロして翻弄しよう。

MIDDLE DISTANCE

……間合いをつめよう

無理して遠距離で闘う必要はないので、速い足を活かして中距離の間合いにつめよう。また、本田のスーパー頭突きや、ブランカのローリング、ベガのサイコは、後方ジャンプ強パンチで撃墜するか、後方ジャンプでかわして着地投げで返そう。


⬅後方ジャンプ強パンチで撃墜だ。


➡必殺技のタメをつくるのもいい。

LONG DISTANCE

遠距離

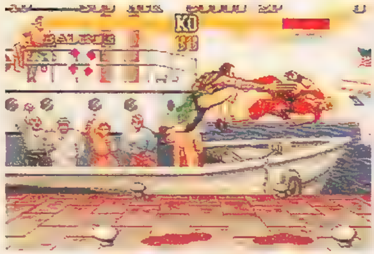
BALROG

通常技を使い分けて、対空防御を完璧にしよう!

バルログは強力な対空技をもっていないので、場合によって対空技を使い分けなくてはならない。

地上での返し技は、立ち中パンチとしゃがみ中、強パンチ。立ち中パンチは、リュウ、ガイル、ベガのとび込み攻撃を返すことができる。しゃがみ中、強パンチは、間合いとタイミングが難しいが、慣れれば春麗、ブランカ、バルログ、サガットのとび込み攻撃を返すことができる。

空中での返し技は、相手がジャンプした瞬間に、垂直または斜めジャンプして強パンチ。うまくいけば、空中投げが決まることもあるぞ。



⬅華麗に空中投げを決めてこそ、バルログ使いといえる。ジャンプ強パンチでとび込んでいこう。



➡対空技をマスターすれば、相手はうかつにとび込めなくなり、闘いの主導権を握ることができる。

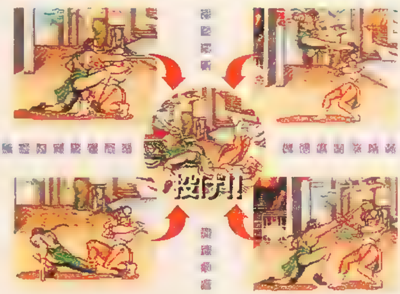
DIRTY TECHNIC［ハメ技］

しゃがみ弱パンチを防御させてから投げるというハメ技。固め投げともいわれている。

◉-弱パンチ投げ

ジャンプ攻撃を防御させてから投げるハメ技。垂直ジャンプ弱キック投げは有名。

◉-とび蹴り投げ



◉-弱キック投げ

しゃがみ弱キックから投げるハメ技。3段攻撃の2段目にやると返されにくい。

◉-ローリング投げ

ローリングクリスタルフラッシュを防御させるあと、少し歩いて投げるハメ技。

IN FIGHTING［相手の起き上がりを攻める］

一番簡単なのが、強ローリングクリスタルフラッシュで攻める方法。相手が起き上がり必殺技に失敗したら、ローリング4発+しゃがみ中パンチをヒットさせることができる。もし防御されても、体力を削れるので有効だ。

3段攻撃は、しゃがみ中キック→しゃがみ中キック（しゃがみ中パンチ）→しゃがみ中パンチで攻める方法がある。最初のしゃがみ中キックを、相手が起き上がる瞬間に出そう。



⬆強ローリングで、相手の防御の上から体力を削り取ろう。



⬆3段攻撃は、ボタンを押して技を出すタイミングが命だ。

COMBO ATTACK［コンビネーション］

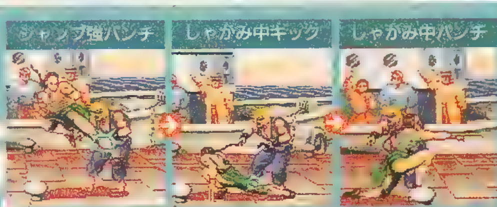
強パンチダブル

ジャンプ強パンチと、しゃがみ強パンチをヒットさせる2段攻撃。ジャンプ強パンチを当てるときは、できるだけ低い位置に当てるようにする。1発目が入ったら、すぐにしゃがみ強パンチを出そう。



とび込み3段(その1)

バルログでもっとも多用するであろう3段攻撃。ジャンプ強パンチでとび込んで、しゃがみ中キック→しゃがみ中パンチとヒットさせる。3段目が入りにくいが、すべて入れば、相手を気絶させやすい。



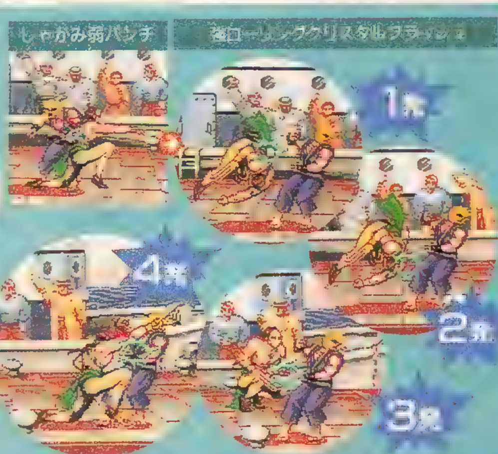
とび込み3段(その2)

すぐ上の、とび込み3段の変形だ。とはいっても、2段目の中キックが中パンチに変わっただけ。バルログが相手に向かって飛び込むときは、上の3段か、この3段のうち、出しやすい方を狙っていこう。



強ローリングスペシャル

おもに気絶した相手に決める連続技。相手の近くで、しゃがみ弱パンチを出し、すぐにキャンセルして強ローリングクリスタルフラッシュを出す。最後にしゃがみ中パンチを入れて6段攻撃だ。





BALROG

SAGAT

[サガット]

宿敵との戦いのために、牙を研いだ虎が再びやってきた!



基本的な操作はリュウ、ケンと同じだが、技のリーチや破壊力はサガットのほうが断然上。使いこなすのは難しいが、実は最強かも?

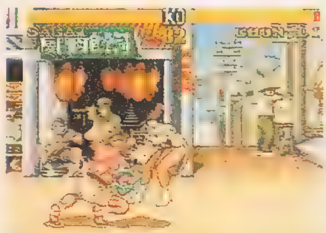


サガット版波動昇龍拳

得意なキャラは

E.本田　春麗　ブランカ　ガイル
ダルシム　バイソン　ベガ

タイガーアッパーカットは、技が出た瞬間が無敵。これをうまく利用すれば、リュウ・ケンの波動昇龍拳のような戦い方ができる。対空技と飛び道具がかなり強いので、間合いとタイミングを覚えると勝率がグンと上がることは間違いなし。昇り蹴りもスキがないので多用したい。



◆アッパーカットは相手をぎりぎりまで引き付けてから出そう。



小技を使うのは意外とヘタ?

苦手なキャラは

リュウ　ケン　ザンギエフ
バルログ

遠めの間合いだとさまざまな攻撃のバリエーションを持つサガット。ただ通常技のモーションがかなり大きいため、逆に近づかれると有効な返し技がないのが弱点。読み合いでタイガーアッパーカット、タイガークラッシュを狙えないとつらい。投げの間合いも狭いので注意。

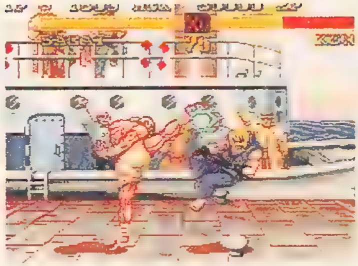


◆相手に密着しないとまず投げられない。投げに関しては最弱。



間合いに応じた戦い方

サガットが最も得意とする間合いは中距離戦。タイガーショットはスピードの緩急がリュウよりも激しいので鳥カゴに使えるし、低い軌道のジャンプから、ナナメに突き刺さるキックも非常に使える。相手の攻撃を返せそうにない場合は相討ちを狙うのもいい。攻撃力があるので競り勝てる。



⬅当たり判定の大きい立ち強キック。とび込んできたらコレで返せ。

近距離

遠距離

……立ちキックを使え

サガットの立ちキック系はスキが少ないうえ、そのすべてが2発入る連続技になっている。密着状態から立ち弱・中キックをペチペチと入れ、最後はしゃがみ弱キックからキャンセルをかけてタイガーショットを出そう。投げは狙わない。



⬅立ち弱キック連打もよく入るぞ。



➡キャンセルタイガーは基本攻撃だ。

SHORT DISTANCE

……鳥カゴで余裕勝ち

飛び道具系では全キャラ中最高の威力を持つので鳥カゴ戦法を使う。上・下段に撃ち分けられるが、多用するのは下段攻撃のグランドタイガーショット。これは撃った後の硬直時間にとび込まれても、当たり判定が低くやられにくいため。



⬅この後にアッパーカットが入る!!



➡E．本田、ベガには返されるぞ。

MIDDLE DISTANCE

……はじからも鳥カゴ

この間合いでは、ひたすらグランドタイガーショットを連打（もちろん先読みされないようにフェイントする）。とび込んでこようとするキャラには先読みの上タイガー、立ち強キック、立ち強パンチ、強の足払い、昇り蹴りで返すこと。



⬅昇り蹴りのタイミングを覚えたい。



➡タイガークラッシュも対空技だ。

LONG DISTANCE

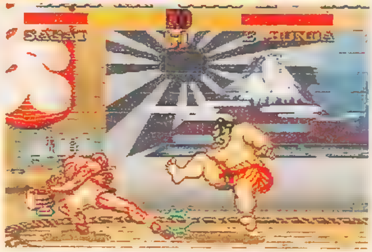
SAGAT

破壊力のあるキック系をからめて連続技へ持ち込め

サガットの基本戦術はリュウ・ケンとほぼ同じ。つまり弱の飛び道具で相手をとばし、昇り蹴りや足払いをはじめとする様々な返し技で相手の動きを封じるわけだ。ただし、リュウ・ケンよりも返し技を出すタイミングはかなりシビア。タイガーアッパーカットで相手を落とすとき、よく相討ち（サガットの攻撃力は高いので相討ちだと相手の体力のほうが減る）になるのは腕が未熟な証拠。常に出しぎわ無敵のアッパーカットで相手を落とす。これがサガット使いになるためのポイントである。ＣＯＭの春麗を相手にして練習するべし。



➡タイガーアッパーカットは常にこの瞬間に当てる。無敵なので起き上がり必殺技としても使える。



➡通常技も強い。相手が油断していたら、すかさず立ち強パンチなどを狙おう。スキも少ないぞ。

DIRTY TECHNIC［ハメ技］

◉-鳥カゴ(タイガーショット連打)

グランドタイガーショット弱・強を使いわけることで、相手の動きを封じる戦法。中〜遠距離で弱タイガーをガードさせると、相手は続けてくる強タイガーを避けることができない（ガードが解ける前に強のグランドタイガーが来るため）。



◉-固め投げハメ

ジャンプ強キックを相手にガードさせた後、着地後に少し歩いて投げる。



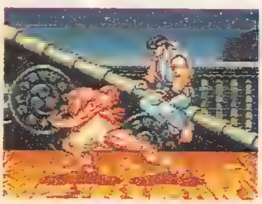
◉-クラッシュ投げ

ハメ技ではないが、タイガークラッシュをしゃがみでよけたときに投げ。



IN FIGHTING［相手の起き上がりを攻める］

逃げ蹴り、しゃがみ強キックを相手の起き上がりぎわに重ねて出すというのがサガットのいつものパターン。また、密着状態から立ち弱キックをペチペチと入れるのも強い。『ダッシュターボ』にはしゃがみ中キック→しゃがみ弱キック→キャンセルでタイガークラッシュという4段技がある。しゃがみ中キックを早めに出し、足が引っ込む寸前に相手に当てるという、微妙だが強力な連続技だ。



⬆相手が起き上がると同時に中足払いが引っ込む感じで出す。



⬆基本ではあるがやはり強いのがしゃがみ強キック（足払い）。

COMBO ATTACK［コンビネーション］

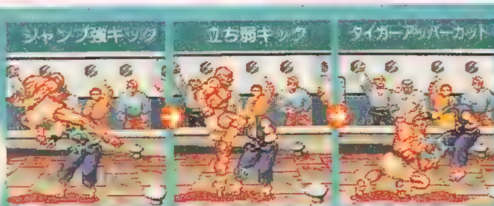
グランドタイガー3段

出し方はリュウ・ケンの足払い波動拳と同じ。キャンセルをかけるので2発目は必ず弱攻撃を出すこと。立ち・しゃがみどちらからでもグランドタイガーを出すことができる。全部入れて気絶させよう。



アッパーカット3段［その1］

相手が気絶したらこの3段攻撃を入れる。立ち弱キックは中段攻撃がキャンセルされる。応用として2発目に立ち弱パンチを入れる方法があるが、立ち弱キックのほうが全キャラに入るのでよく使う。



クラッシュ4段

難易度は高いが破壊力もあり、かつ見た目に美しい(?)4段攻撃。しゃがみ弱キックから✚キーを一気にナナメ上へまわすのがポイント。失敗するとグランドタイガーショットが出て3段攻撃になる。



アッパーカット3段［その2］

リュウ・ケンのジャブ昇龍拳と出し方は同じ。全キャラに入るという意味では立ち弱キック→アッパーがいいが、こちらは弱パンチだけで出せるのがメリット。背の低いキャラには入らない。



サガット4段

クラッシュ4段よりも難しいが、破壊力抜群の新4段がこれ。1発目の立ち中キックをベシベシ入れた後、すかさず弱キックを入れるのがポイント。でも、画面端じゃないと入らないかも……。



SAGAT

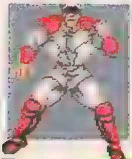


VEGA

[ベガ]

悪の帝王が自分の手で動く! しかし現実はキビシイ…。

対COM戦で、誰もがこいつに苦しめられることだろう。しかし、あの強さを引き出すには、なみの努力ではかなわないぞ!



スキがあるヤツなど怖くない!

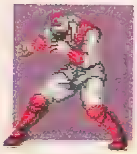
得意なキャラ

ケン　サガット

ケンは弱昇龍拳連打が脅威だが、波動拳のスキが大きいため、接近戦に持ち込みやすい。接近後、昇龍拳の空振りを誘って投げるのが簡単な攻め方だ。またサガットも、グランドタイガーをサイコで抜けつつ攻撃が可能なため、戦いやすい相手。フェイントの上タイガーのみ注意。



←下タイガーの使えないサガットなんか怖くない(かも)!

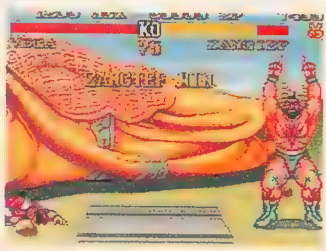


やはり主人公に敗れる運命か…。

苦手なキャラ

ザンギエフ　リュウ　春麗

ベガの技はスキが大きいため、非常にスクリューパイルを決められやすい。おまけにジャンプのスキもあるから、リュウの波動昇龍にあっさりハマってしまう。さらに頼みのサイコクラッシャーも、春麗のジャンプ弱キックに簡単に消されるのだ。他にもツライ相手はいっぱい…。

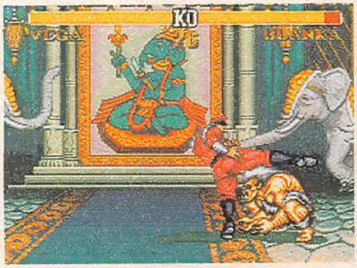


←ねえ、ひょっとしてベガって弱い?



間合いに応じた戦い方

ベガはジャンプ力があるので、一見相手に近づきやすいように見える。しかしジャンプの滞空時間が長いため、実際は相手に反撃されやすく危険なのだ。できるだけ相手との距離が離れないように心がけよう。近づいたら立ちキックや弱・中の足払いなどの基本技と投げで攻めること。



⬅ブランカがしゃがみ防御すると立ちキックが当たらない点に注意。

近距離

……立ちキックは強力

近い間合いまで近づけば、ベガはかなり強力なキャラだ。立ちキックを弱中強使い分けて攻め、相手が必殺技などを空振りしたら投げを狙う。また、常に立ちキック、足払いなどを出している間にダブルニーのタメをつくるのを心がけよう。



⬅立ちキックは中をメインに。



➡ときおり弱を出して敵をあざむけ。

SHORT DISTANCE

……とび込みを防げ！

敵がとび込みやすい距離だけに、いかにそれを防ぐかが重要だ。対空兵器として使うのは主にジャンプ強パンチ。ジャンプ上昇中に技を当てよう。相討ちも、多いが、これを使いこなせないと相手の好きなように攻められてしまうぞ。



⬅早めに技を出すのがコツだね。



➡バックジャンプ強キックもいける。

MIDDLE DISTANCE

……一気に近づけ！

飛び道具がないベガは、この距離での戦いは不利。ヘッドプレスで一気に距離を詰めよう。サイコクラッシャーで近づく場合は、必ず弱で相手の前に着地するようにすること。どちらの方法も、敵に読まれると確実に反撃されるので注意。



⬅着地前に１度ガードさせよう。



➡この後、めくりで投げを狙え！

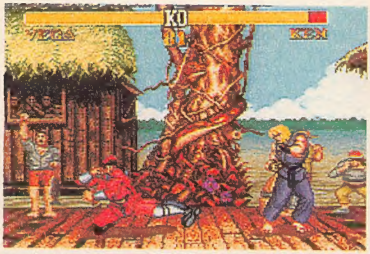
LONG DISTANCE

遠距離

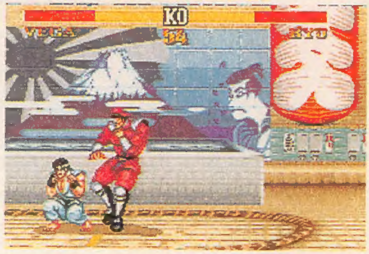
VEGA

立ちキックとサイコだけでは強くなれないぞ!

1発の攻撃力は大きいものの、相手をたたみかける技が少ないのが弱点といえるベガ。それをおぎなうのがダブルニープレスだ。1発目が決まれば自動的に2発目も決まるうえ、そのあと何か攻撃を当てると、かなりの確率で気絶させることができる。これを使わないテはないぞ！　ただし着地にスキがあるので、多用は禁物。もう1つ覚えておきたいのが足の速さ。春麗に匹敵するくらいのスピードがあるのに、意外とそれに気がついていない人がいる。投げの間合いが広いことも考えて、スキありと見たらドンドン投げをねらおう！



➡相手にバレないように立ちキック、足払いを出している間に、ダブルニーのタメをつくるのだ。



➡足払いの空振りを狙う、ジャンプを回り込むというように、投げのチャンスは確実にモノにしよう。

DIRTY TECHNIC［ハメ技］

◉-サイコ投げ



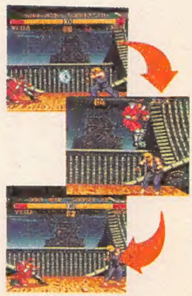
サイコクラッシャーの着地に投げるというもの。投げ返されることが多い。

◉-電車ベガ



強のサイコで画面を往復。初心者がよく使う手段だが意外と返しにくい。

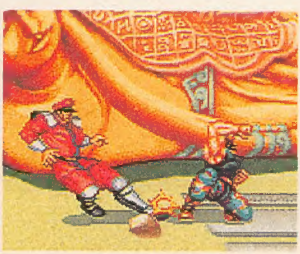
◉-待ちベガ

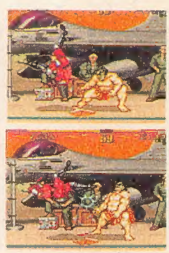


ハメではないが、自分の体力が多いときに時間切れに持ち込むパターン。飛び道具を持つ相手、特にケンに使える。画面端でしゃがんで待ち、波動拳を出した瞬間にヘッドプレス。踏んだら画面端に逃げて、再びしゃがみ防御で待つのだ。

IN FIGHTING［相手の起き上がりを攻める］

有効な起き上がりの相手に対する攻撃方法は、ダブルニーをタメた状態でボバーキックの終わりぎわを当てるというもの。すると相手が防御している状態の時にボバーの硬直が解け、相手が投げ返しを試みても、先にダブルニーを当てることができるのだ。また、サイコクラッシャーを足を相手の背中に当てるように出すだけでも、簡単にめくり攻撃が成功するので、相手の意表をつくことができる。



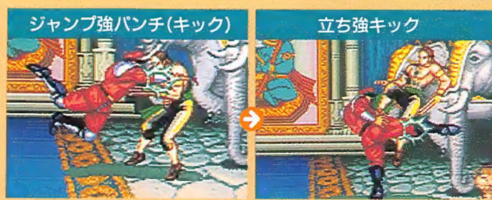


➡足をチョコンと重ねておく。技を出すタイミングを覚えよう。

COMBO ATTACK［コンビネーション］

強2段

着地ギリギリでジャンプ強パンチ。着地した瞬間に立ち大キックを出す。とび込むのはキックよりパンチの方が引きつけやすい。立ち強キックを中に変えると、ダメージは減るが敵に防御されにくい。



ホバーキック2段

上の技を、立ちキックからホバーキックにかえたタイプ。ジャンプ強パンチの引きつけが多少甘くてもよいうえ、当たれば敵が転ぶのが利点。しかしホバーをガードされると投げか連続攻撃が待っている。



ベガ3段

ジャンプ攻撃後の強キック1発のかわりに、中攻撃2発を入れる。その分ダメージが大きく相手を気絶させやすい。中パンチは立ち、しゃがみのどちらでも可。ただし、どのキャラにも決まる技ではない。



ベガ6段

すべて決まれば、まず相手は立ち上がれない超大技。まずジャンプ大パンチかキックからしゃがみ弱パンチを2発あて、その間にダブルニーをためる。ここでキャンセル技になる立ち弱パンチを1発入れておき、戻りの動作をキャンセルして、ダブルニーにいく。これでベガ6段完成。注意したいのはダブルニーがサイコになってしまうことがある点。これは立ち弱パンチボタンを離さずに弱のダブルニーをだせば防げる。春麗を始め、決まらないキャラも多い。



VEGA

ストリートファイターIIターボ パーフェクトマニュアル

[実戦編]

■発行人／佐藤辰男
■編集人／塚田正晃
■発行所／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9



Street Fighter II Turbo

PERFECT MANUAL

ROUND III BATTLE

電撃スーパーファミコン13号付録